DO WYGRANIA: DARK FORCES, TEENAGENT, KAJKO I KOKOSZ ...

KONKURSY

Gry Komputerowe

numer 5/95 (15) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 22.000 / 2 zł 20 gr

5/95

UFO 2

X-COM TERROR FROM THE DEEP

„WOODRUFF", © 1994 SIERRA

THEME PARK

ONE MUST FALL

SYSTEM SHOCK

WOODRUFF

SOŁTYS

Komputery kontra Konsole

NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI

THE RED BIG ADVENTURE

MARK SOFT

UL. LIPIŃSKA 2,
00-968 WARSZAWA 45,
Skr. Poczt. 114
TEL. (0-2) 663-93-90
FAX (0-2) 663-92-98

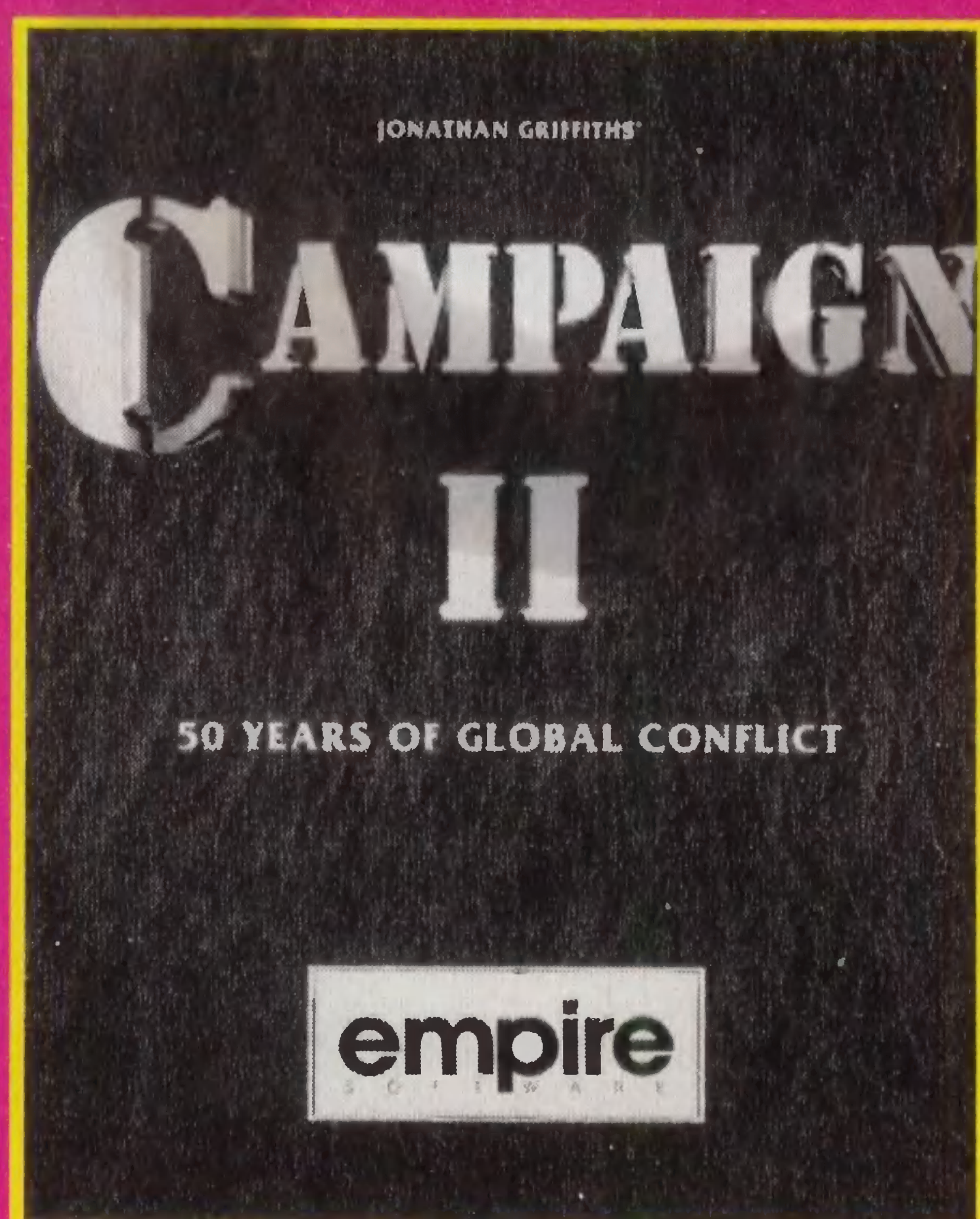
W OFERCIE PONAD 700 TYTUŁÓW!!! AMIGA, PC, PC CD-ROM, CD32, C-64

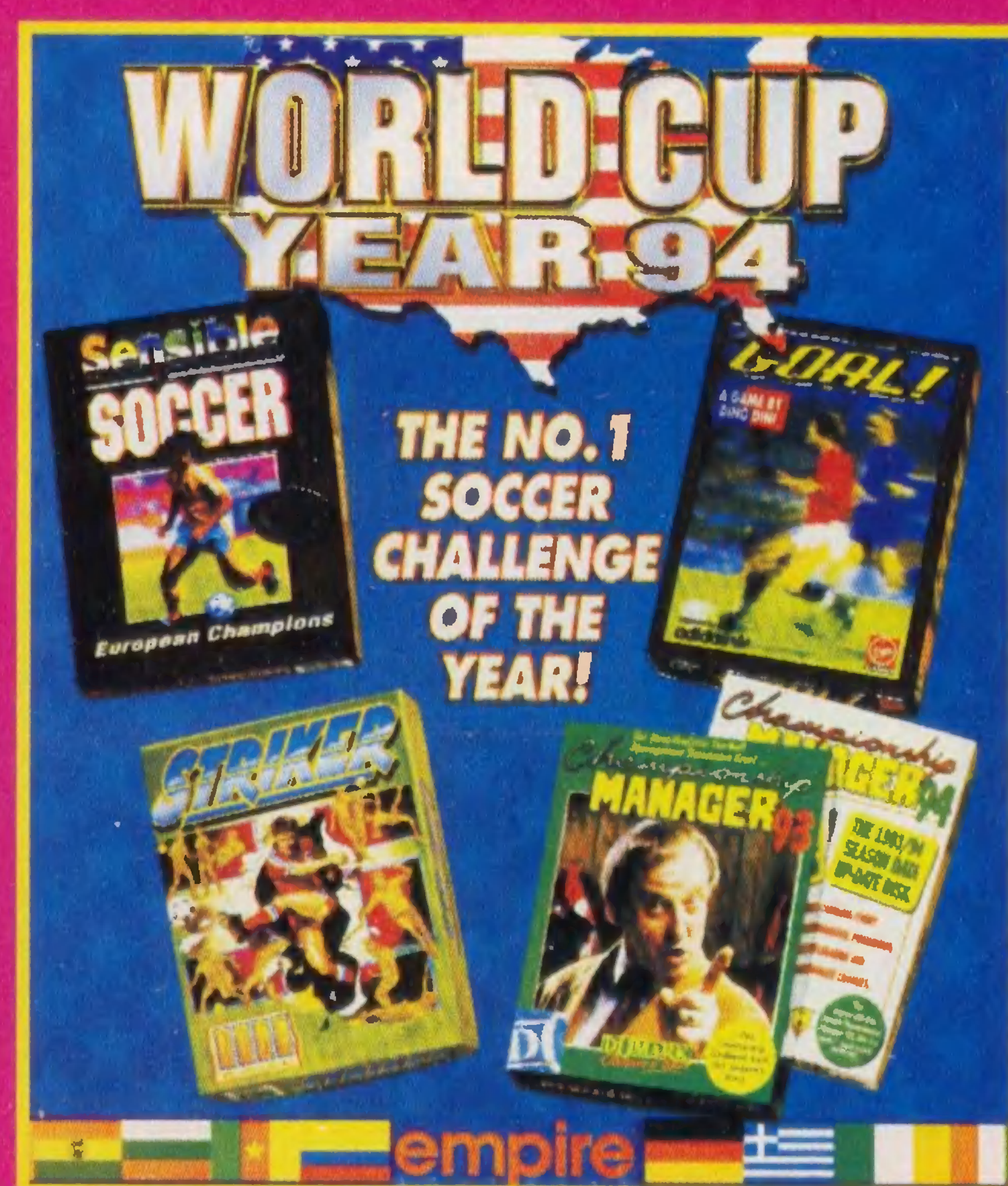


Kontynuacja idei jednej z najpopularniejszej serii gier – ALIEN BREED



To gra strategiczna z elementami symulacji, przedstawiająca starcia jednostek pancernych w czasie II Wojny Światowej w Europie





Kolekcja czterech najlepszch gier komputerowych o tematyce piłkarskiej



AMIGA CD32		
Alfred Chicken	~~39.00~~	29.30
Alien Breed Tower Assault		84.20
All Terrain Racing		74.40
Arcade Pool		52.50
Big 6		61.00
Dangerous Streets	~~51.20~~	46.40
Kingpin		51.20
Overkill + Lunar-C	~~39.00~~	29.30
Summer Olympix	~~51.20~~	46.40
Superfrog		53.70
Super Stardust		79.90
Surf Ninjas	~~51.20~~	46.40
Trolls	~~51.20~~	46.40
Ultimate Body Blows		79.90
Whales Voyage	~~51.20~~	46.40

AMIGA		
Alfred Chicken (A/A1200)	~~36.60~~	29.30
Alien Breed		35.40
Alien Breed Tower Assault (A/A1200)		59.80
All Terrain Racing		72.00
Apidya		28.00
Arcade Pool		32.90
Assassin		28.00
Body Blows		24.40
Body Blows+Superfrog+Overdrive		59.80
Body Blows Galactic (A1200)		79.90
Brides of Drakula		22.00
Campaign 2		89.00
Cardiaxx		19.50
Crystal Dragon		51.20
Dawn Patrol		89.00
Dangerous Streets		28.00
Deep Core		22.00
Demon Blue		17.00
Dreamweb (A1200)		89.00
Dreamweb		89.00
EKSPERYMENT DELFIN		**34.00**
Euro Soccer		28.00
F17		39.00
Fantastic Dizzy		32.90
Fire Force		22.00
Flight of the Intruder ★		26.80
Furry of the Furries		52.50
Gear Works		28.00
Genesia		52.50
Kingpin		40.30
Lords of Time ★		30.50
Mean Arenas		22.00
MENTOR		**35.00**
Oscar (A1200)		28.00
Oscar		25.60
Out to Lunch (A1200)	~~36.60~~	29.30
Overdrive		24.40
Overkill (A1200)	~~36.60~~	29.30
Project–X		39.00
Qwak		39.00
Rally Championships (A1200)		54.90
Seek & Destroy		39.00
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94		76.90
Soccer Superstars (A/A1200)		69.50
Super Stardust (A1200)		79.90
Surf Ninjas (A1200)		28.00
Tornado (A1200)		57.30
Tornado		54.90
Total Carnage (A1200)		22.00
Trolls (A1200)		25.70
Trolls		23.20
Uridium II (A/A1200)		39.00
Whizz		34.20
Whizz (A1200)		31.70
Winter Supersports		23.20
Worlds of Legend ★		46.40
Zeewolf		69.50

IBM PC		
Addiction		34.20
Alien Breed		36.60
Alien Breed Tower Assault		87.80
Arcade Pool		45.10
Campaign 2		98.50
Classic Collection	~~52.50~~	30.50
Dangerous Streets		28.00
Dawn Patrol		98.80
Demon Blue		17.00
Dreamweb		98.80
Euro Soccer		28.00
Evasive Action		48.80
Flight of the Intruder ★		26.80
Furry of the Furries		52.50
Gear Works		22.00
Genesia		52.50
Oscar		30.50
Project–X		59.80
Rally Championships		34.80
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94		89.00
Soccer Superstars		69.50
Superfrog		59.80
Surf Ninjas		28.00
Tornado		57.30
Trolls		25.60
Ultimate Body Blows		79.90
Walhalla		39.00
Walls of Rome ★		46.40
Whizz		35.20
Winter Supersports		23.20
Worlds of Legend ★		46.40

IBM PC CD-ROM	
Alien Breed Tower Assault	100
Animals	51.20
Dawn Patrol	101.30
Dreamweb	101.30
Jack Niklaus Golf ★	51.20
Ocean Below	51.20
Rally Championships	67.10
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	91.50
Soccer Superstars	69.50
Space Shuttle ★	51.20
Tornado	61.00
Ultimate Body Blows	84.20
Walls of Rome ★	51.20
Whizz	39.00
Worlds of Legend ★	51.20

★ - *instrukcja w języku angielskim*

Posiadamy również w ofercie szeroki wybór programów na C-64

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w nowych złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.



OD REDAKCJI

Tegoroczne „wakacje" rozpoczęły się znacznie wcześniej niż zwykle. Mamy na myśli „wakacje" gierkowe. Producenci i dystrybutorzy najwyraźniej odpoczywają, wychodząc z założenia, że jak na dworze świeci słońce, to trudno kogoś zmusić żeby biegał po sklepach i szukał nowych gier. Wszyscy szykują siły na słotną jesień i mroźną zimę, ale my nie próżnujemy. Biegamy tu i tam, wyszukujemy ciekawe gierki i gramy – piszemy, piszemy i gramy... i tak bez końca. Rewolucja CD to już nie przyszłość, a teraźniejszość. Właściwie nowości dostępne są tylko w wersji CD, a dopiero później przygotowywane są wersje dyskowe. Nie wściekajcie się więc na nas, że jeśli opisujemy nowości, to są to tylko „kompakty". Wiemy i rozumiemy, że dla wielu z Was jest to sprzęt nieosiągalny. Dlatego chcąc pogodzić interesy możliwie największej rzeszy Czytelników, wciąż coś zmieniamy i reorganizujemy. W „Grach Komputerowych", obok najnowszych hitów, coraz częściej będziemy wracali do klasyki. „Wydanie Specjalne Computer Studio" powraca na rynek po dłuższej przerwie w nowej szacie graficznej i z nowymi treściami – tu znajdą pożywkę amigowcy! Wszystkich pecetowców zainteresowanych czymś więcej niż grami, zachęcamy do lektury „CD-ROM Magazyn". Docierają do nas informacje, że w niektórych miastach ten magazyn jest zupełnie nieosiągalny. Naciskajcie więc swoich kioskarzy, aby zamawiali go więcej, przecież to też ich interes. Natomiast w naszym interesie jest powrócić do gier, co aktualnie robimy – co teraz na celowniku? Znów okręt podwodny... bul, bul, spadamy!

SPIS TREŚCI

Prenumerata krajowa (IV kwartał)
Należność (3 x 2.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 sierpnia 1995 r.)

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey), Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A.



MORTAL KOMBAT 4?

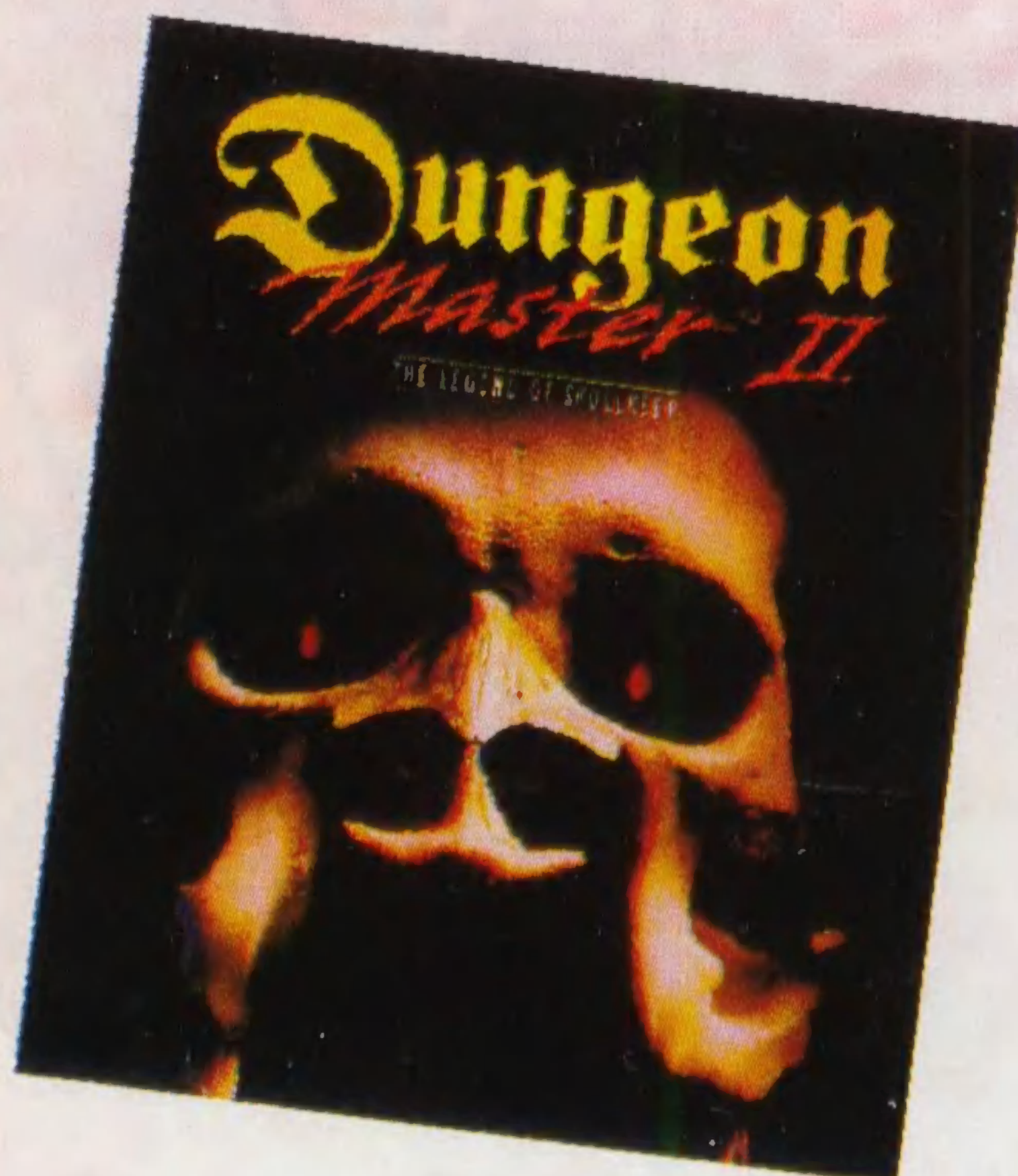
Jeszcze na dobre nie ochłonęliśmy po wieściach o „Mortal Kombat 3", a tu już nowa niespodzianka. Jak dowiedzieliśmy się nieoficjalnie z dobrze poinformowanych źródeł tj. z tajnej agencji fiction software zrzeszającej najlepszych super tajnych agentów do zadań specjalnych, prace na czwartą częścią „mordobicia stulecia" zostały zapoczątkowane. Poniżej zamieszczamy próbne, próbki, próbnego projektu. Tło dobrze znane z „dwójki" jest na razie robocze, a całość prac skupia się na doborze odpowiednich postaci i właściwym ich zanimowaniu.





Pssst, na koniec powiemy tylko tyle, że obecnie przygotowywana jest wersja na Amigę, a zdjęcia kręcone są w Polsce... Wiadomości o producencie gry, przyszłym dystrybutorze i ostatecznym tytule, nie możemy wyjawić w obawie przed skuciem mordy i skopaniem du.. Jest to w tej chwili ściśle tajne i niech takie zostanie.

DUNGEON MASTER II



Pierwsza część tej wspaniałej gry to już zamierzchła historia. Niewielu zapalonych graczy jeszcze ją pamięta. Ba, większość srajdków mieniących się dziś redaktorami niektórych pism komputerowych nie wie nawet, co to za gra. A musicie wiedzieć drogie dzieciaczyska, że dawno, dawno temu, kiedy to komputery 16-bitowe (ST, Amiga) były rzadkością, gra „Dungeon Master" jawiła nam się jako najjaśniejsza gwiazda wśród gier przygodowych (przez niewielu wówczas zaliczanych do RPG). Dopiero dużo, dużo później powstały takie hity jak: „Eye of the Beholder", „Lands of Lore", od których to większość srajdków mieniących się dziś redaktorami pism komputerowych, zaczynała swoją przygodę z grami. Teraz legenda powraca! „Dungeon Master II" opracowany przez firmę FTL powinien trafić do sprzedaży w Polsce, już w czerwcu.

KONKURSY

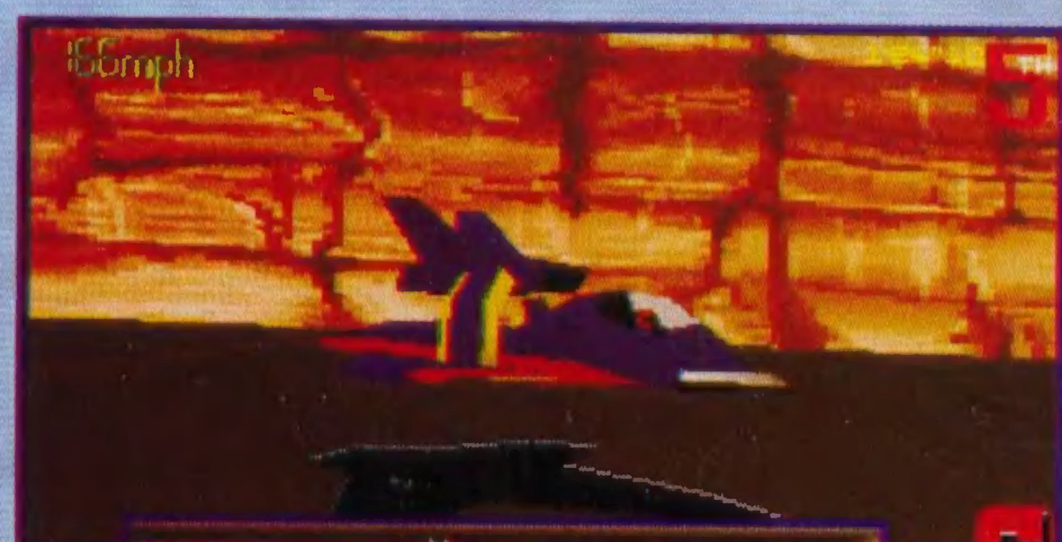








patrz str. 40







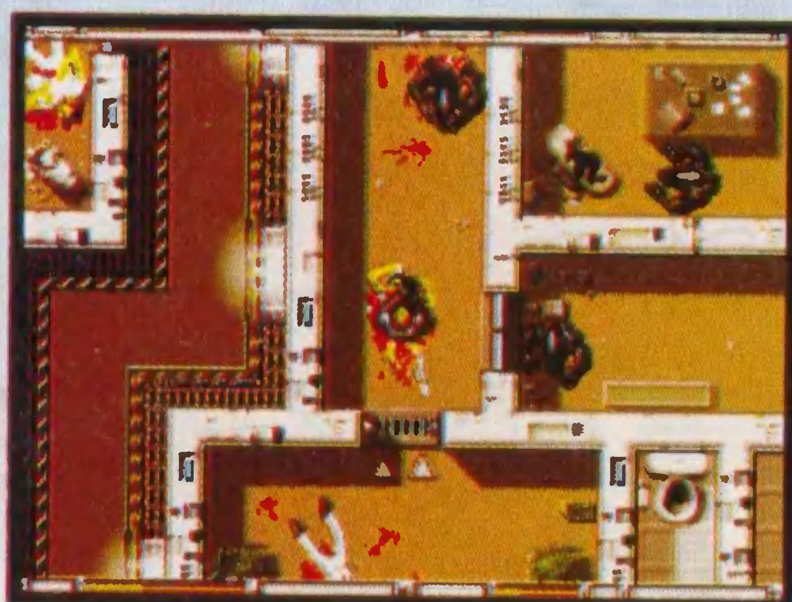
SLIPSTREAM 5000

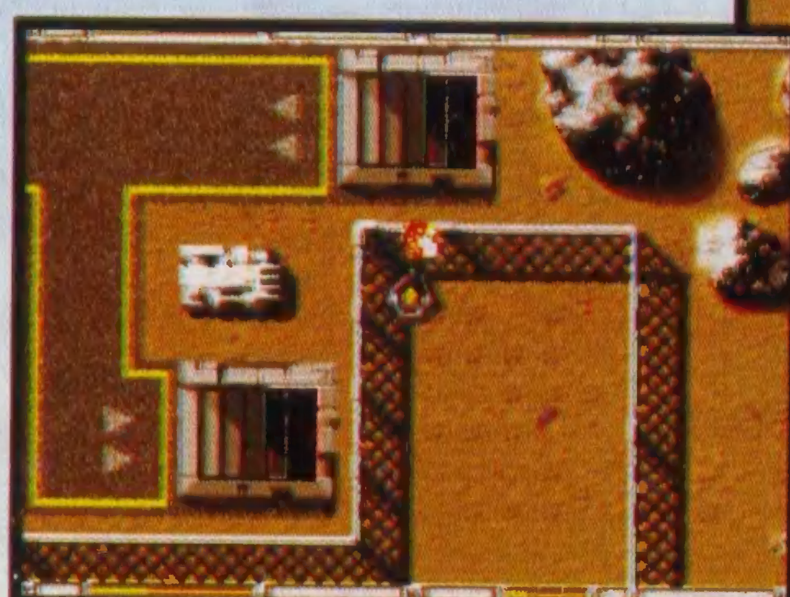
To najnowsza gra Gremlin Software wykorzystująca jeden z najstarszych wzorców gier strzelanych – statek bojowy lecący w głąb wąskiego i krętego wąwozu. Taką scenę po raz pierwszy można było zobaczyć w „Gwiezdnych Wojnach" i od tego czasu wykorzystano ją w setkach gier. „Slipstream 500" nie odbiega od tego wzorca, natomiast zachwyt może budzić wielka płynność animacji połączona z wysoką jakością grafiki.

TOWER ASSAULT

Ten produkt grupy Team17 korzysta z olbrzymiej popularności poprzedniego przeboju tej grupy – „Alien Breed". Jeśli ktoś lubi wędrować po labiryncie korytarzy i sal, strzelać do wszystkiego co się rusza i zbierać wszystko co może się przydać w przyszłości, to na pewno nie powinien przegapić tej gry. Gra ocieka krwią, efektownymi eksplozjami i niezwykłymi stworami, które z uporem nas atakują. Mogą w nią grać pecetowcy i amigowcy (CD32). Dystrybutorem w Polsce jest firma MarkSoft.















DISCWORLD

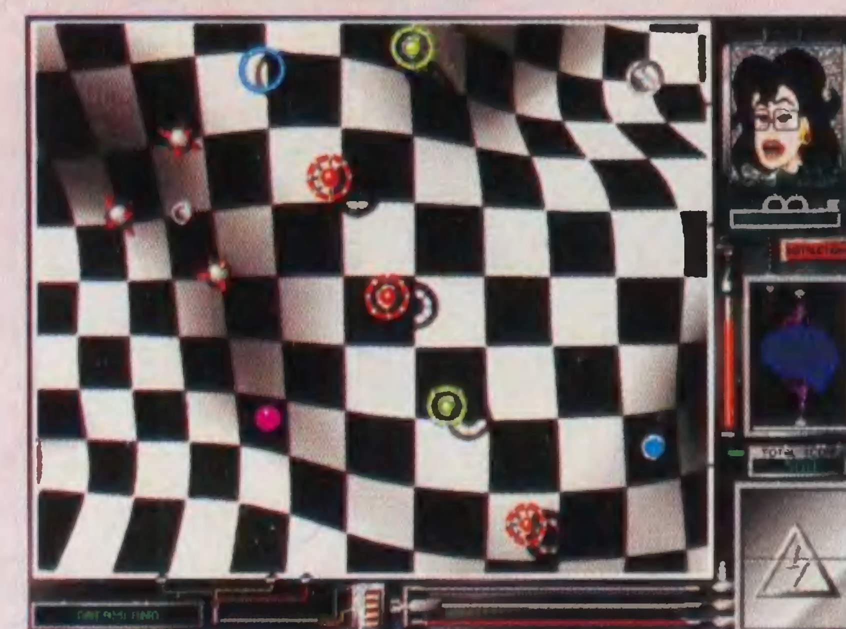
Gra firmy Psygnosis skierowana jest przede wszystkim do miłośników Świata Dysku spoczywającego na grzbiecie Wielkiego Żółwia A'Tuina. Wizja takiego fantastycznego Świata, stworzona w serii powieści Terry'ego Prachetta, ma w tej chwili na Zachodzie olbrzymią rzeszę fanów. Popularność Świata Dysku porównać można jedynie ze światem hobbitów stworzonym przez Tolkiena. W Polsce ten cykl powieściowy jest jeszcze mało znany, choć w ostatnich miesiącach wydano już dwa tytuły z tego cyklu („Kolor Magii" i „Blask Fantastyczny"). Myślę, że sympatyczny, pełen humoru Świat Dysku także u nas zdobędzie rzesze zwolenników. Gra „Discworld" stara się wiernie oddać niepowtarzalną atmosferę powieści Prachetta, charakteryzuje się piękną grafiką i ciekawie skonstruowaną intrygą. Ale cały jej urok mogą docenić tylko ci, którzy już dobrze znają świat Prachetta – pozostałym gra może wydawać się zbyt trudna, a intryga zbyt nielogiczna. Na naszym rynku dostępna jest już pecetowska wersja tej gry, ale dostępna jest tylko w wersji CD.



LOST MIND OF DR. BRAIN



Wśród całego pakietu gier przygodowych firmy Sierra zapowiadanych już od dość dawna: „Phantasmagoria", „Space Quest 6", znaleźliśmy gierkę zupełnie innego gatunku. Mowa tu o „Lost Mind of Doctor Brain", która powinna zadowolić gusta graczy lubiących rozwiązywać zadania logiczne. Wszystko okraszone komiksową grafiką ma być wpakowane na kompakt i puszczone w świat po wakacjach.



PYROTECHNICA

Najnowsza propozycja firmy Psygnosis najbardziej powinna spodobać się fanom „Dooma". Ale nie znaczy to wcale, że jest to kolejna gra doomopodobna! Zbliżona jest jedynie jej filozofia, czyli szybkie poruszanie się w labiryncie trójwymiarowych korytarzy i strzelanie do wszystkiego co się rusza. Pierwszy rzut oka na ekran może rozczarować -czarne tło przetykane różnokolorowymi plamami. Ale już po krótkiej chwili można się przekonać, że taka grafika również ma swój specyficzny urok, choć nie każdemu doomofanowi się to spodoba. Jednak główną cechą odróżniającą „Pyrotechnicę" od „Dooma" jest jej ...trójwymiarowość. Tak, tak, „Doom" jest grą rozgrywaną w środowisku trójwymiarowym, ale gracz ma w nim swobodę ruchów jedynie w dwóch wymiarach – może posuwać się do przodu, do tyłu i na boki -pod dowolnym kątem. Ma więc swobodę 360 stopni, ale kąta płaskiego. Natomiast w „Pyrotechnice" można, a nawet trzeba, poruszać się ze swobodą 360 stopni kąta bryłowego! Można to porównać do swobody statku kosmicznego w otwartej przestrzeni – nie mają tu sensu pojęcia góra i dół – przód jest zawsze tam, gdzie skierujemy swą twarz. Gra jest przy tym piekielnie szybka, niektórzy twierdzą, że zbyt szybka. Choć gracz ma możliwość wyboru prędkości od 1 do 9, to na sprzęcie klasy DX266 bardzo trudno jest grać już przy prędkości 3. A co mają na to powiedzieć posiadacze Pentium?







SUPER PLECAK

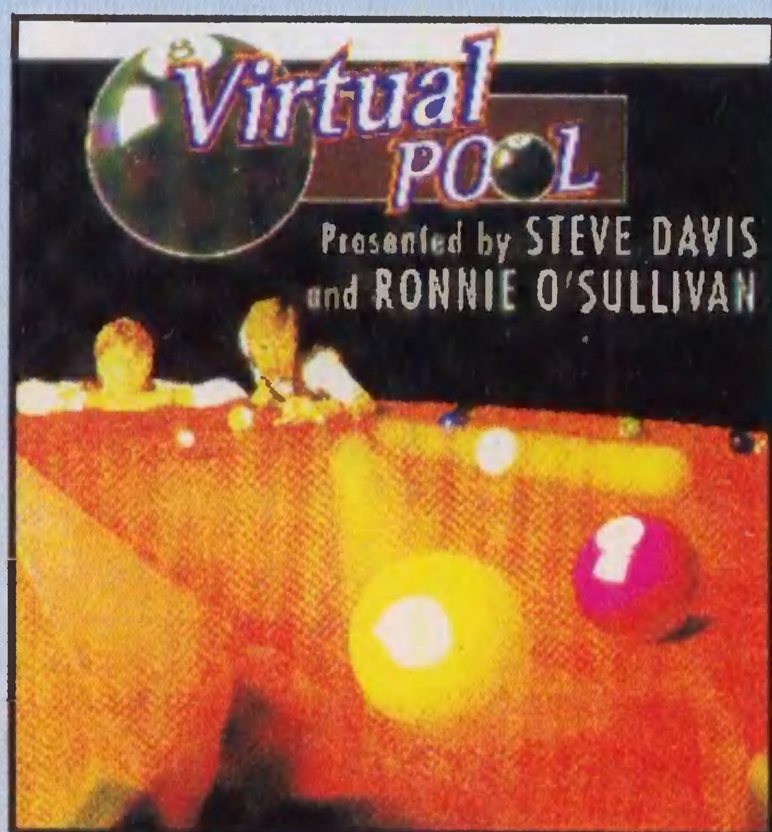


Tym razem, wyjątkowo w „newsach" znalazł się hard, a nie soft. Jednak jest to rzecz na tyle ciekawa, że wybaczycie nam chyba to odstępstwo. Do sklepów trafiła właśnie zupełna nowość – coś wyjątkowego na naszym rynku. Jest to urządzenie o nazwie „Interactor" za sprawą którego można sobie nieźle odbić nery. Tak, tak wszyscy maniacy komputerowych mordobić, jeśli chcecie wzmocnić swoje doznania o jakże realne kopniaki w plery, to wystarczy za ok. 3 bańki starych złotych, sprawić sobie taki plecak. Zakładamy sobie taki wynalazek na plecy, podłączamy go do karty dźwiękowej i odpalamy gierkę. Nasz plecak reagując na natężenie dźwięku przy strzałach, uderzeniach, wybuchach itp. sprzedaje nam kopa w plecy – na szczęście jest możliwość regulacji siły uderzenia, więc bez obawy możemy przywdziać nasz super plecach i stanąć do walki nawet z najlepszymi. Po trzech godz. intensywnego mordobicia, nieźle rozbolały mnie... zęby!

Sprzedaż: Multi-Styk, tel. (0-22) 10-32-99

11th HOUR

Stało się regułą, że im lepszą grę zapowiadają w Virgin, tym dłużej odwleka się jej premiera. Nie pamiętam już kiedy pierwszy raz ogłoszono powstanie drugiej części „7th Guest", ale było to ho, ho, a może i dłużej. Ostatni podany termin premiery to czerwiec – zapomnieli tylko podać roku, ale łudzę się, że to już może ten czerwiec. Wszystko wskazuje na to, że gierka ma być lepsza od poprzedniczki, a akcja umiejscowiona jest w tym samym miejscu, ale o 70 lat później. Czy będzie to kolejny wielki hit na miarę „siódmego gościa"? Zobaczymy w... czerwcu?



Bilard to jeszcze przed kilkoma laty gra w Polsce niemal zupełnie nieznana. Teraz mamy jednak nowe czasy i rzesze zagorzałych miłośników tej gry. Siedząc w domu można również zagrać w bilard używając do tego celu komputera. No właśnie, tylko jaki program wybrać, żeby najwierniej symulował grę? Jest przecież sporo niezłych gierek, ale teraz będzie ta „najlepsza w historii świata". Tak, tak, sam cud miód i w ogóle: wyświetla 29 ramek na sekundę, wszystko renderowane w najwyższej rozdzielczości, bile zachowują się realistycznie zgodnie z prawami fizyki, itd. Dość bajerów z reklamówek. Pożyjemy zobaczymy. Gra zapowiada się imponująco, ale nie chwalmy dnia przed zachodem słońca. „Virtual Pool" firmuje dwóch sławnych asów: Steve Davis i Ronnie O'Sullivan, a gra przygotowywana jest w wersji PC CD-ROM. W Polsce dystrybutorem będzie znana i lubiana (nie przez wszystkich) firma CD Projekt, a premiera zapowiedziana jest na wrzesień.

VIRTUAL POOL



Ludzie zapomnieli już o terrorze i wojnach prowadzonych niegdyś z pozaziemską cywilizacją. Lecz teraz, w zaginionym miejscu, w głębinach oceanu, po setkach lat uśpienia, przebudziło się nowe niebezpieczeństwo. Hordy obcych, gotowych do wyjścia z odchłani oceanu, by unicestwić ludzkość i przejąć panowanie nad niebieską planetą.

ROK 2040

Potężny, obcy statek wyruszył z głębin, by polować... Pierwszy cel: transatlantyk, liniowiec „Hyperion". Zaczęło się. Nie ma litości, nie ma możliwości pertraktacji. Tylko jedna organizacja może zapobiec totalnej klęsce Ziemian: X-COM. To właśnie Ty jesteś odpowiedzialny za losy całej cywilizacji. Od taktyki, którą Ty obierzesz, będzie zależało, która ze stron wygra grę, w której główną wygraną jest życie i wolność...

Grę rozpoczynasz wybierając stopień trudności – od najłatwiejszego BEGINNER, do najtrudniejszego SUPERHUMAN. Następnie musisz wybrać położenie swojej bazy, która jednak musi być wybudowana na oceanie (lub morzu). Na ekranie głównym, z prawej strony globu, znajdują się ikony.

● INTERCEPT – Wybór i start statku przechwytującego.

● BASE – Opcja wejścia do kompleksu Twojej bazy. Na górze, pod nazwą bazy, jej położeniem geograficznym i sumą Twojego kapitału, znajdują się okienka przedstawiające symbole ewentualnych innych Twoich baz oraz stopień rozbudowy infrastruktury. Możesz przechodzić z bazy do bazy „klikając" myszą na wybranej bazie. Małe czerwone kwadraciki, to urządzenia w pełni wybudowane, zaś zielone to urządzenia postawione, lecz jeszcze nie dokończone (liczba na obiektach, na głównym schemacie bazy, przedstawia liczbę dni potrzebnych do ukończenia budowy).

• BUILD NEW BASE – Opcja wybudowania nowej w wybranym przez Ciebie punkcie Ziemi.

• BASE INFORMATION – Informacja o bazie, liczbie żołnierzy, inżynierów, naukowców oraz poziom zapełnienia magazynów, laboratorium, warsztatów i hangarów. Siła defensywna oraz zasięg urządzeń radarowych.



● AQUANAUTS – Lista Twoich żołnierzy oraz informacja o każdym z nich okno zawiera: Klikając lewym przyciskiem myszy na nazwisku jakiegoś żołnierza otrzymasz następujące informacje o nim:

• Imię i nazwisko żołnierza.
• Time units (jednostki ruchu).
• Stamina (odporność).
• Health (zdrowie).
• Bravery (odwaga).
• Reactions (refleks).
• Throving accuracy (precyzja strzału).
• Strenght (siła).

● EQUIP SUBMARINE – Ekwipunek statku, podane są tu informacje:

• Name – nazwa statku
• STATUS

– Ready – statek jest gotowy.
– Refuelling – statek w trakcie tankowania.
– Rearming – uzbrajanie statku
– Repairs – remont statku
– Out – statek poza bazą.

• WEAPON SYSTEMS – uzbrojenie zamontowane na statku. Pierwsza cyfra określa zamontowaną, druga maksymalną ilość broni. Aby uzbroić statek, podświetl go i kliknij myszą.

• CREW (załoga) – liczba żołnierzy na statku.

• HWPs – liczba platform ciężkiej broni (np. coelacanth), znajdujących się na statku. Jedna platforma zajmuje tyle miejsca na pokładzie statku, co czterech ludzi.

● BUILD FACILITIES – Rozbudowa infrastruktury (dobudowa budynków i urządzeń).

● RESEARCH – Badania naukowe. Informacja o stanie zaawansowania badań naukowych. W tej opcji rozpoczniesz prace nad nowymi projektami, przydzielisz do pracy naukowców.

• Scientists available – liczba naukowców gotowych do pracy.

• Scientists allocated – liczba naukowców prowadzących obecnie prace badawcze.

• Laboratory space available – ilość wolnej powierzchni w laboratorium.

● MANUFACTURE – Wprowadzenie do produkcji seryjnej artykułów podstawowych oraz produktów badań naukowych. Gdy produkcja zostanie zakończona, komputer poinformuje Cię o tym.

● TRANSFER – umożliwia przetransportowanie z bazy do bazy personelu, statku lub innych przedmiotów potrzebnych w bazie docelowej.

● PURCHASE/RECRUIT – Zakup/rekrutacja. W tej opcji możesz zakupić statek, wyposażenie statku i wojska oraz zatrudnić personel: inżynierów (TECHNICIAN), naukowców (SCIENTIST), żołnierzy (AQUANAUT).

● SELL/SACK – Sprzedaż/zwolnienie personelu. Opcja sprzedaży artykułów i rezygnacja z usług personelu.

● GEOSCAPE – wyjście do planszy głównej (kula ziemska).

● GRAPHS – wykres przebiegu walki z obcymi. Ich aktywność na powierzchni.

● FUNDING – Raport zysków i strat. Pod koniec każdego miesiąca otrzymasz raport o osiągnięciach XCOM-u.

• Month (miesiąc) – koniec bieżącego miesiąca.

• Monthly rating (ocena miesięczna) – ocena działalności XCom-u. Wyszczególnione są następujące aspekty:

– sukcesy w przechwytywaniu obcych statków.
– punkty za misje.
– aktywność kosmitów.

Jeśli w którejś ze swoich baz wybudowałeś laboratorium psychotroniczne, to po zakończeniu raportu o Twoich funduszach, pokaże się plansza z treningiem psychotronicznym. Są tu podane nazwy baz, w których znajduje się laboratorium. Siła psychotroniczna pozwala żołnierzom na użycie umysłu jako broni.

● UFOPEDIA – opcja dostępu do danych XCOM-u. Możesz tutaj zobaczyć swoje dotychczasowe wynalazki oraz ich zastosowanie.

● OPTIONS – Znajdują się tu opcje wczytywania, zapisu i wyjścia z gry.

OKNO WALKI POWIETRZNEJ

Okno podzielone jest na cztery główne części.

● Ekran radaru – zawierający symbol obcego statku (mglisty jasny punkt na tle fal radaru), symbole rodzaju broni oraz ich zasięg (pod każdym z nich znajduje się obecna liczba pocisków).

● Klawisze rozkazów

• Obserwacja – śledzenie bez ataku.
• Ostrożny atak – zaatakowanie UFO z maksymalnej odległości.
• Rutynowy atak – zbliż się do UFO, zastosuj standardowy ostrzał.
• Agresywny atak – zbliż się minimalnie i przeprowadź ostry ostrzał.
• Wycofaj się – przerwiesz akcję i powrócisz do bazy.
• Widok UFO – widok UFO z bliska (oglądanie UFO nie wpływa na przebieg akcji, czas zatrzymuje się). Po kliknięciu myszy powrócisz do ramki walki powietrznej. Pod klawiszem „Ostrożny atak" znajduje się okienko, przedstawiające sylwetkę Twojego statku oraz informacje o uszkodzeniach. Czerwony kolor pokazuje, w jakim stopniu jest zniszczony Twój statek.

● Odległość od UFO – Ramka znajdująca się pod klawiszami rozkazów zawiera informację o odległości od UFO (w km).

● Ramka wyświetlająca informacje – znajduje się na samym dole. Wyświetla informacje o przebiegu walki.

TABLICA KONTROLNA POLA WALKI

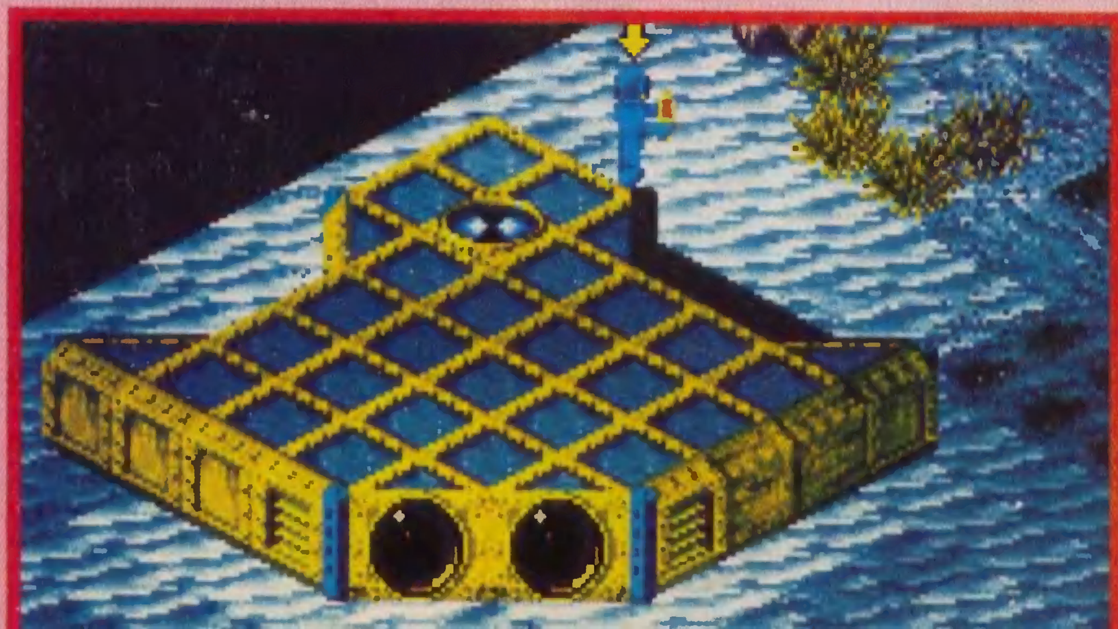
Po obu stronach tablicy znajdują się okienka przedstawiające przedmioty trzymane przez danego żołnierza, odpowiednio w lewej i prawej ręce.

Z boku są dwa rzędy klawiszy. Przedstawiają one (od lewej):

1. Wejdź – opcje do przemieszczenia żołnierzy (góra, dół) między poziomami, w przypadku, gdy znajdują się w windzie.
2. Następny poziom obrazu (góra, dół) – opcje umożliwiające obejrzenie poziomu wyższego lub niższego od aktualnie oglądanego.
3. Plan pola walki.
4. Poniżej klawisza „plan" jest opcja „wstań/uklęknij" umożliwiająca klęknięcie żołnierza, dzięki temu jest on mniej widoczny dla obcych i celniej strzela.

OR
THE
EP

5. Z prawej strony planu (w górnej linii) jest opcja „plansza wyposażenia żołnierza". Jeśli użyjesz tej opcji podczas wykonywania misji, to pamiętaj, że każda manipulacja ekwipunkiem żołnierza oraz załadowanie broni ujmuje pewien procent z „jednostki ruchu".
6. Poniżej „p.w.ż" znajduje się opcja „ustaw pośrodku obrazu". Po jej naciśnięciu, wybrany żołnierz znajdzie się w centrum ekranu pola walki.
7. Obok powyższej ikony, u góry, znajduje się ikona „wybór następnego żołnierza".
8. „Wybierz następnego żołnierza, zrezygnuj z aktualnie wybranego". Użycie tej opcji jest wygodne, gdy obecnie wybrany żołnierz zajął dogodną pozycję.
9. „Obraz warstwowy". Po naciśnięciu tego klawisza zmieni się warstwa obrazu pola walki. Jedynka oznacza obraz wielowarstwowy. Na ekranie są wyświetlane wszystkie warstwy obrazu poniżej aktualnie wybranej. Dwójka oznacza pełny obraz, wyświetlane są wszystkie warstwy obrazu.
10. Opcje (?) – można tutaj dokonać zapisu gry, ustawić szybkość przesuwu obrazu (SCROLL SPEED), jego sposób sterowania (SCROLL TYPE), szybkość strzelania (FIRE SPEED), prędkość ruchu żołnierzy X-com (XCOM MOVEMENT SPEED) i prędkość poruszania się przeciwnika (ALIEN MOVEMENT SPEED).
11. Klawisz z przekreślonym kółkiem oznacza „koniec ruchu" (koniec tury).
12. Poniżej znajduje się klawisz rezygnacja. Kliknięcie na nim powoduje zakończenie misji (uratowanie ludzi i sprzętu znajdujących się na pokładzie statku).



JEDNOSTKI RUCHU

1. Kliknij na lewym górnym klawiszu, by użyć cały limit jednostki ruchu.
2. Kliknij na prawym górnym klawiszu, a zarezerwujesz odpowiednią ilość jednostki ruchu, aby oddać szybki strzał.
3. Kliknij na lewym dolnym klawiszu, zarezerwujesz odpowiednią ilość jednostki ruchu, aby oddać strzał snajperski.
4. Kliknij na prawym dolnym klawiszu, by zarezerwować odpowiednią ilość jednostek ruchu potrzebną do ostrzału.
5. Z lewej strony, obok klawiszy z „jednostkami ruchu", znajduje się ikona, po naciśnięciu której stracisz wszystkie jednostki ruchu, natomiast z prawej znajduje się ikona, która rezerwuje jednostki ruchu na klęknięcie.
6. Obok powyższej ikony znajduje się info o randze żołnierza i jego dane.

Jeśli podczas wykonywania misji zdecydujesz się z niej zrezygnować bez jej ukończenia, to do bazy powróci tylko ten sprzęt i ci ludzie, którzy znajdowali się na pokładzie statku w chwili startu. Jednak aby statek mógł powrócić do bazy, na pokładzie musi znajdować się co najmniej jedna osoba. W przeciwnym razie stracisz statek i wszystko co się na nim znajdowało.

Po zakończeniu misji otrzymasz raport, z którego dowiesz się, czy cele misji zostały osiągnięte. Przedstawiona zostanie lista zdobytych przez Ciebie przedmiotów. Morale żołnierza zmniejsza się, gdy losy walki przechylają się na strone kosmitów. Jeśli morale osiągnie poziom poniżej 50%, to istnieje zagrożenie, że żołnierz wpadnie w panikę (HAS PANICKED). W tym przypadku rzuca broń na ziemię i ucieka w siną dal. W czasie walki żołnierz może odnieść ciężkie rany (pojawi się komunikat HAS DIED FROM A FATAL WOUND). W tym przypadku pomocnym będzie MEDI-KIT, którym wyleczysz rannego. Niektóre rasy kosmitów mają zdolności psionicznе, dzięki którym mogą przejąć kontrolę nad Twoimi ludźmi (IS UNDER MOLECULAR CONTROL). Gdy jednak nie uda się obcym przejąć kontroli nad żołnierzem, to może on zacząć strzelać na oślep (HOS GONE BERSERK). Niektóre misje są podzielone na dwie części, w których walczysz przed obiektem, a w drugiej części w obiekcie.

WSKAZÓWKI

1. Podczas misji unikaj w czasie walki zbytniego skupienia swoich żołnierzy, gdyż w przypadku np. wybuchu ciężkiego pocisku mogą wszyscy zginąć.
2. Możliwie szybko wynajdź SONIC CANNON lub SONIC-BLASTA RIFLE.
3. Granaty obcych mają większą siłę rażenia i skuteczność. W laboratoriach pracuj nad nimi, a gdy naukowcy opracują technologię ich produkcji, wymień je na miejsce dotychczasowych.







4. Nie ignoruj informacji o terrorach, gdyż ma to fatalny wpływ na comiesięczne rozliczenie finansowe.
5. Nigdy nie dopuść podczas misji do fizycznego kontaktu Twoich żołnierzy z Plazmą i Tentaculat.
6. BIO-DRONE staraj się zestrzelić w jak najdalszej odległości od swoich ludzi, ponieważ podczas eksplozji ma on ogromną siłę rażenia.
7. Do określenia rangi Obcych służy M.C.READER.
8. Na handel najlepiej produkować GAUSS PISTOL.
9. Aby zatrzymać upływ czasu, kliknij myszą na dowolnej opcji menu.
10. Często zapisuj grę podczas wykonywania misji.
11. Załóż więcej baz w różnych rejonach świata (tylko morza i oceany).
12. Na początku gry wybuduj „alien containment" – służy do przetrzymywania żywych Obcych.
13. Produkuj coraz to nową broń i statki w oparciu o technologię kosmitów.
14. Jeśli podczas walki zginie np. Commander, ma to bardziej negatywny wpływ na morale wojska, niż śmierć Seamana.
15. Jeśli zostanie Ci tylko jeden żołnierz, to przerwij misję. Gdybyś stracił także jego, to nie będzie miał kto odprowadzić statku do bazy.
16. Wskazane jest wybieranie do szkolenia żołnierzy o dużej sile psychotronicznej (uczestnictwo w misjach również podnosi możliwości psychotroniczne).
17. Najlepiej jest kończyć ruch, gdy żołnierze są osłonięci.
18. Granaty zbliżeniowe nie mają zapalników czasowych. Eksplodują, kiedy w pobliżu coś się poruszy (dotyczy to również żołnierzy). Powinny być wcześniej rzucane, by uniknąć przypadkowej detonacji.
19. Aby uzyskać informację o położeniu głównej bazy kosmitów, musisz za pomocą THERMAL SHOK LAUNCHER i THERMAL TAZER złapać żywych Commanderów i Leaderów różnych ras.

PODSUMOWANIE

Gra „UFO:TERROR OF THE DEEP" nie różni się od swojej poprzedniczki ani grafiką (może tu jest bardziej kolorowa), ani sensem, ani dźwiękiem, który jest co prawda inny, ale po kilku godzinach jest tak samo nudny i nużący jak w „ENEMY UNKNOWN". Niewiele różnią się układ i znaczenie ikon (poza kilkoma nieznacznymi wyjątkami) oraz zasada walki.

Ogólnie "UFO:TERROR..." jest trudniejsza od „jedynki", ponieważ misje są o wiele bardziej złożone. W stosunku do pierwszej części jest tu znacznie więcej obiektów i miejsc gdzie może toczyć się walka (np. terror różnych obiektów lądowych, terror oceanicznych statków pasażerskich, bazy, kolonie Obcych itd.).

Moim zdaniem gra "UFO:TERROR OF THE DEEP" jest trochę naciąganą kontynuacją, świetnej strategii "UFO:ENEMY UNKNOWN". Tym, którym podobała się „jedynka", "TERROR OF THE DEEP" na pewno przypadnie do gustu.

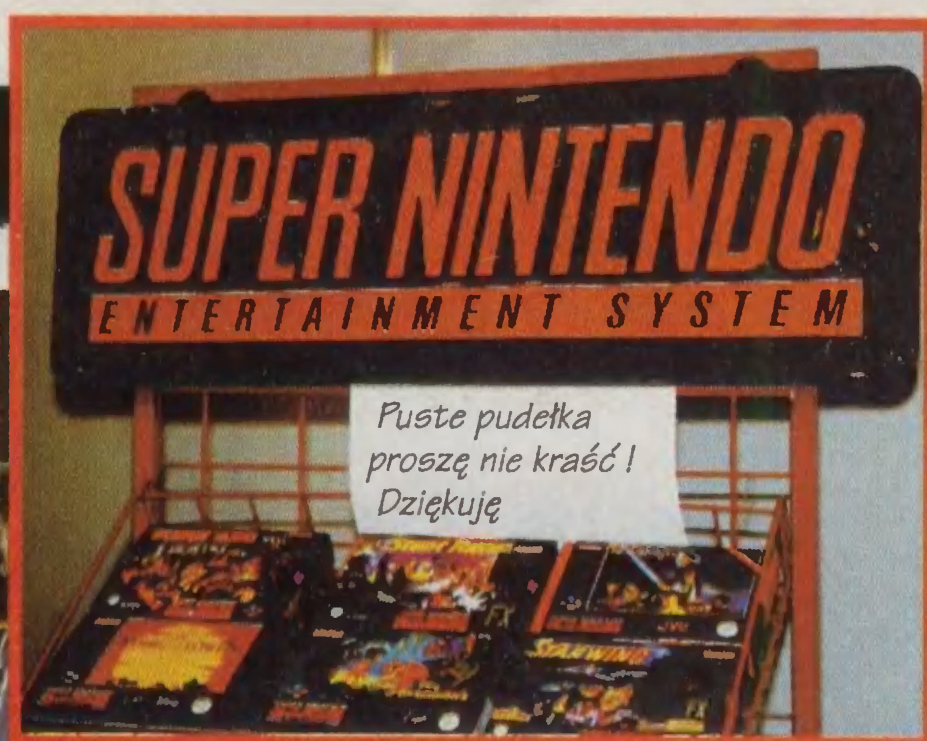
■ **Marcin Jaśkaczek**
■ **„Archie key"**

MICROPROSE '95

UFO 2

dystrybucja	cena det.
IPS (tel. (0-2) 642-27-66	**TEL.**
wymagania sprzętowe	ocena
min. 386/25MHz, VGA, 4 MB RAM	**8**





Zasłużona dla rynku gier elektronicznych firma Nintendo po olbrzymim sukcesie na platformach 8-bitowych, wprowadziła na rynek konsolę Super Nintendo Entertainment System (SNES). Jest to do tej pory sztandarowy produkt firmy mimo, że świat przesiadł się już na maszynki 32-bitowe. Tryumfy święcą dziś „Saturn" Segi i „PlayStation" Sony. Tu Nintendo wyraźnie zostało z tyłu, ale jak obiecuje kierownictwo firmy „przeskoczą" oni platformę 32-bit i wkrótce ustanowią nowy standard 64-bit za sprawą konsoli „Ultra 64". Póki co zajmijmy się jednak SNES-em.

Jak wspomniałem nie jest to konsola 32-bitowa. Ba, prawdę powiedziawszy nie jest to nawet prawdziwa konsola 16-bitowa! Jej serce stanowi 8-bitowy procesor, tyle że nieźle podrasowany. Pozwala to wyświetlić na ekranie do 32 tys. kolorów i korzystać z technik poligonalnych do odwzorowania grafiki 3D. SNES dysponuje również 8-kanałowym dźwiękiem PCM. Jest to urządzenie bazujące wyłącznie na kartridżach, bez możliwości podłączenia czytnika CD-ROM. Olbrzymią zaletą tej konsoli jest joypad uważany powszechnie za najlepsze rozwiązanie tego typu. Na świecie jest to niezwykle popularna maszynka do gier. Z reguły wszelkie gry występujące na różne systemy, najwyżej oceniane są w wersji na SNES-a. Firmy software'owe prześcigają się w dostarczaniu graczom wciąż nowych atrakcyjnych gier. Na SNES-a trafiają więc w pierwszej kolejności najnowsze światowe hity. Ostatnim wielkim przebojem, o którym głośno było na świecie jest gra „Donkey Kong Country" – wspaniale zrealizowana gra zręcznościowa przedstawiająca perypetie pewnej sympatycznej małpki. Ciekawostką jest fakt, że wszystkie postacie występujące w grze przygotowane zostały na stacjach Silicon Graphics – tych samych, które były używane do tworzenia efektów specjalnych do filmów „Terminator 2" i „Jurassic Park".

W Polsce od kilku miesięcy istnieje oficjalny dystrybutor firmy Nintendo, tak więc produkty tej firmy można już kupić bez problemu. Kłopot w tym, że oryginalne konsole: Nintendo, Game Boy, SNES, są niestety drogie w stosunku do rozpowszechnionych w naszym kraju „podróbek", jak chociażby Pegasus. Teoretycznie „podróbki" zostały wyeliminowane z rynku – tak przynajmniej twierdzi dystrybutor Nintendo na Polskę, ale to tylko teoria, praktyka jest zupełnie inna. Jeśli zaś idzie o gry, to ich wybór na rynku i ceny pozostawiają wciąż wiele do życzenia. Mimo wszystko konsola SNES i inne produkty Nintendo, powoli lecz systematycznie zyskują w kraju coraz większą popularność. Na ostatnich Targach Play-Box w Katowicach interesy Nintendo reprezentowały dwie firmy niezależnie od siebie: ATM z Warszawy i LUCAS TOYS z Wrocławia. Przez cały czas trwania imprezy przy tych dwóch stoiskach było najbardziej tłoczno. Nic dziwnego, można tam było zagrać w najnowsze gry i to za darmo! Wdzięczność ludzka nie zna jednak granic. Nie dość tego że wiara mogła nagrać się do syta, to jeszcze niektórzy dowcipnisie zwijali opakowania od gier do Game Boya. Ostatniego dnia Targów na stoisku LUCAS TOYS mogliśmy zobaczyć wywieszkę o następującej treści: „Puste pudełka. Proszę nie kraść! Dziękuję". To chyba najlepsza reklama produktów Nintendo. Począwszy od następnego numeru będziemy zamieszczać systematycznie recenzję z gier na SNES-a dostępnych w Polsce.



SNES

JAGUAR

W odróżnieniu od poprzednich systemów, Jaguar jest 64–bitową konsolą bazującą na kartridżach, a nie CD-ROM-ach. W Europie znalazł się w sprzedaży w sierpniu 1994. W listopadzie do sprzedaży w USA trafił czytnik CD-ROM do Jaguara, a obecnie trwają prace nad zestawem Virtual Reality do tego urządzenia. Jaguar wyposażony jest w zestaw znormalizowanych złączy, które pozwalają na łatwą rozbudowę tego systemu. Ma też m.in. wbudowaną możliwość pracy sieciowej, co pozwoli w przyszłości grać w tę samą grę nieograniczonej liczbie graczy. Dziś bez problemu można połączyć w taką sieć (metodą maszyna do maszyny) do 32 Jaguarów. Europejska cena Jaguara to około 230 funtów, ceny kartridży z grami zawierają się w przedziale 40-60 funtów – zależnie od objętości i jakości gry. Obecnie dostępnych jest około 30 tytułów, ale ich jakość jest bardzo różna.

Sam procesor główny Jaguara bazuje na technologii Atari ST, ale wspomagany jest dwoma układami RISC taktowanymi zegarem 27 MHz. Jeden z układów, 64-bitowy, zajmuje się przetwarzaniem grafiki, a drugi to tak zwany DSP, czyli procesor sygnałów cyfrowych. Procesor graficzny to prawdę powiedziawszy zestaw trzech odrębnych układów scalonych. Pozwala on uzyskać paletę 16 milionów kolorów, kilka technik teksturujących oraz bardzo szybki rendering. Atari podaje, że prędkość przetwarzania obrazu przekracza 850 milionów pikseli na sekundę!

Dźwiękiem zajmuje się 32-bitowy układ Jerry, mogący wygenerować 16-bitowy dźwięk stereofoniczny o jakość CD.

Na polskim rynku Jaguar próbuje zaistnieć, ale z różnym powodzeniem. Na Targach Play-Box '95 można było tę konsolę zobaczyć z bliska, a nawet na niej zagrać.

Z uzyskanych przez redakcję informacji wynika, że warszawska firma „Mirage Software" prowadzi pertraktacje z firmą Atari i wszystko wskazuje na to, że wkrótce zostanie autoryzowanym dystrybutorem tego sprzętu na Polskę. Dzięki temu „Jaguar" ma wreszcie szansę realnie zaistnieć na naszym rynku. W związku z tym od następnego numeru, będziemy częściej informować Czytelników o nowych grach na Jaguara dostępnych w Polsce.





Zgodnie z obietnicą z poprzednich numerów, kontynuujemy prezentację kolejnych maszynek do gier wideo. W tym odcinku przedstawiamy konsole, które mają duże szanse na zadomowienie się na naszym rynku gier.

KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

SEGA GAME GEAR

Przenośne konsole do gier wideo stanowią w naszym kraju zaledwie margines ogółu maszynek do grania (wliczając w to komputery). Tymczasem w krajach Europy Zachodniej, Japonii i Stanach Zjednoczonych sprzedaż przenośnych konsol osiągnęła astronomiczne liczby idące w miliony sztuk. Bez wątpienia największym hitem w tej branży był „Game Boy" firmy Nintendo. Jego popularność zaskoczyła nawet samych producentów, którzy oprócz zapewnienia sobie zysków ze sprzedaży konsol, dodatkowo zgarnęli krocie za gry do „Game Boya". Musicie bowiem wiedzieć szanowni Czytelnicy, że produkcja cartridge'y do tej popularnej maszynki zastrzeżona jest wyłącznie dla Nintendo i do dziś produkowane są tylko w Japonii. Nic jednak nie trwa wiecznie, gdyż na wolnym rynku zawsze znajdą się chętni, aby podłączyć się do strumienia pieniędzy wypływającego z kieszeni klientów. Stąd kilka firm wyprodukowało nowe przenośne konsole do gier, które miały być alternatywą dla „Game Boya". Bardzo ostro wystartowała firma Atari ze swym „kolorowym" Lynxem — według mnie, najlepiej zaprojektowaną i wykonaną konsolą przenośną dostępną na rynku. Niestety mimo teoretycznie dużo większych możliwościach „Lynx" nie przyjął się na rynku i wkrótce zaniechano jego produkcji, choć po pewnym czasie znów odgrzebano stary pomysł. Następnie do rywalizacji dołączył się odwieczny konkurent Nintendo, a mianowicie firma Sega. Wprowadziła ona na rynek bardzo udany produkt — „Game Gear". Oczywiście udany tylko w moim mniemaniu, gdyż mimo swojej niezaprzeczalnej wyższości na „Game Boyem" nie stał się światowym hitem. Diabeł jedyny wie, co przyczyniło się do tak szalonej — wręcz kultowej — popularności „Game Boya". Na szczęście to nie nasz problem, więc zostawmy to specjalistom od spraw marketingu, niech oni łamią sobie głowy. Zajmijmy się sprawą konsoli „Sega Game Gear", która od pewnego czasu zadomowiła się na naszym rynku i co ciekawsze, zyskuje sobie coraz większą popularność. Wielkimi krokami zbliżają się wakacje i związane z tym szaleństwo letnich wyjazdów. Jest to więc najlepszy okres na zabawę przenośnymi konsolami do gier. Duże, ciężkie komputery wraz z monitorami zostawiamy w domu, a do plecaka pakujemy konsolkę kilka gier i dalej w Polskę. Dane mi było osobiście sprawdzić, jak na takich wojażach sprawuje się „Sega Game Gear", więc teraz pokrótce podzielę się swoimi spostrzeżeniami.

Jest to niewielka czarna maszynka z ciekłokrystalicznym ekranem umieszczonym centralnie. Ekran choć niewielki — mniejszy niż w „Lynxie", a większy niż w „Game Boyu" — zapewnia dobrą jakość wyświetlanego obrazu. Sama konstrukcja konsoli, wykonanie i wygląd, sprawiają średnie wrażenie — pod tym względem „Lynx" bije ją na głowę. Całość sprawia wrażenie prostoty i wygląda podejrzanie delikatnie, co w przypadu konsoli przenośnych jest zdecydowaną wadą. Nic więc dziwnego, że zarówno ja i mój synek (który jest już „etatowym" testerem maszynek tego typu) podeszliśmy do tej nowej zabawki trochę sceptycznie. Jednak nie rozwodząc się nad tym zbytnio, zapakowaliśmy „Game Geara" do podręcznego bagażu i wyruszyliśmy na kilkudniowy wypad. Już w samochodzie zwróciłem uwagę, że Andrzej wykazuje niesłabnące zainteresowanie konsolą i dopiero „śmierć" baterii ostudziła jego zapamiętanie. Tu baterie, podobnie jak w „Lynxie" nie wytrzymują dłużej niż 2—3 godz. — pod tym względem „Game Boy" jest długodystansowcem, gdyż nie wykorzystuje energii na podświetlanie ekranu. Producenci przewidzieli możliwość podłączenia do „Game Geara" standardowego zasilacza 9V w który mimo wszystko warto się zaopatrzeć, a w samochodzie można korzystać z akumulatora przez tzw. „zapalniczkę".

Jeśli już jesteśmy przy akcesoriach i różnego rodzaju dodatkach, to w przypadku tej konsoli możemy mówić o prawdziwym zatrzęsieniu. Są to, poczynając od typowych nieistotnych gadżetów: torby, stojaczki na cartridge, aż do wyrafinowanych przystawek pozwalających na oglądanie programów telewizyjnych na ekranie konsoli!

Wróćmy jednak do samej konsoli. Jak wcześniej wspomniałem, byłem zdziwiony, że na tak długo przykuła ona uwagę mojego syna, więc po dotarciu do celu, postanowiłem dociec, co za tym stoi. Sprawa wyjaśniła się dość szybko, otóż największą siłą tej niepozornej konsoli są jej gry. Przebijają one wszystko co dotychczas widziałem na „Game Boyu" i „Lynxie". Gracz ma tu do wyboru m.in. świetnie graficznie opracowane platformówki — „Deep Duck" z Kaczorem Donaldem w roli głównej, porywające zręcznościówki — „Sonic Spinball", gry logiczne — „Columns" kolejna odmiana „Tetrisa", sportowe — „NBJ". Doprawdy jest w czym wybierać. Co ważniejsze, na „Game Geara" produkowane są niemal wszystkie światowe hity znane z innych platform sprzętowych. Tak więc z oprogramowaniem nie ma kłopotów, problem w tym, że nie jest ono tanie. Przeciętna gra kosztuje ok. 70 zł, ale za nowości trzeba już zapłacić 130-150 zł. Na szczęście w niektórych firmach można takie cartridge wymieniać — i to jest wyjście!

Nieoczekiwanie „Game Gear" stał się „gwiazdą" po czym utrapieniem naszych krótkich wakacji. Dlaczego utrapieniem? Otóż pewnego dnia Andrzej zaszpanował wsród rówieśników nową konsolą, no i zaczęło się. Każdy chciał zagrać, więc gdy wracałem do swego pokoju, najczęściej mym oczom ukazywał się żałosny widok — dzieciarnia tłumnie oblegała krzesła, stołki, i co tylko się dało. Oczywiście na „starego" nikt nie zwracał uwagi, czy ma akurat ochotę uciąć sobie drzemkę poobiednią lub przeczytać gazetę. Konsola przechodziła z rąk do rąk, a ja na dokładkę musiałem jeszcze uciszać spory i pilnować za nich kolejki. Na domiar złego niektórzy rodzice przychodzili do naszego pokoju i siłą wyciągali dzieci do spania — bo czasami zabawa przeciągała się do późnych godzin nocnych. Myślę, że opisane powyżej scenki są najlepszą rekomendacją dla możliwości tej konsoli i gier na nią dostępnych.

Dodatkowo miałem możliwość podłączenia do konsoli wspomnianej wcześniej przystawki telewizyjnej — TV Tuner Pack i o dziwo udało mi się „złapać" program 1 i 2 TVP. Jakość odbioru była całkiem przyzwoita, choć urządzenie to korzysta z wysuwanej anteny teleskopowej, posiadającej wszelkie wady anteny pokojowej. Przystawka taka kosztuje ok. 250 zł, a z informacji które uzyskaliśmy w firmie „Diskomp" wynika, że najchętniej kupowana jest przez taksówkarzy.

Ogólnie rzecz biorąc konsola „Game Gear" znakomicie sprawdziła się w warunkach „polowych". Moje wcześniejsze zastrzeżenia odnośnie wyglądu i konstrukcji gdzieś pierzchły. Konsola działała bez zarzutu, a jej obsługa jest bajecznie prosta. Tym sympatycznym urządzeniem może sprawić wiele radości zarówno najmłodszym entuzjastom gier, jak również tym nieco starszym „nałogowcom", którym z trudem przychodzi rozstawać się z komputerem na dłuższy czas. Rozważając jednak możliwość zakupu tej konsoli, trzeba najpierw znaleźć firmę zapewniającą stały dostęp do nowych gier, gdyż to właśnie gry stanowią o jej magicznej sile.



NEWS

• Znana elektroniczna firma Goldstar stara się wyciągnąć jak najwięcej korzyści z rozwoju rynku multimediów. Niedawno na rynek trafiła goldstarowska wersja konsoli 3DO, a już na lipiec zapowiadane jest wprowadzenie przez Goldstar na rynek dwóch nowych modeli urządzeń multimedialnych. Tym razem mają być one zgodne ze standardem CD-i. Pierwszy model ma być normalnym stacjonarnym modelem CD-i o możliwościach i cenie zbliżonych do modeli Philipsa. O wiele ciekawiej zapowiada się drugi model — przenośna konsola CD-i w cenie około 1400 funtów. Goldstar bardzo liczy na to, że przenośne CD-i znajdzie wiele nowych zastosowań — szczególnie w biznesie i szkolnictwie.

• Sony ostro przystąpiła do promocji swej Playstation w Europie — na ten cel zarezerwowano ponad 50 milionów dolarów. Poza tym Sony wywiera potężny nacisk na producentów i dystrybutorów oprogramowania, aby zapewnić niski poziom cen software'u na tę konsolę. Marketingowcy z Sony zakładają, że cena detaliczna pojedynczego programu na Playstation nie powinna przekraczać 20 DM, a po sprzedaniu 50 tys. konsol, cena programów powinna spaść o co najmniej 10 procent.

• Na londyńskich targach ECTS przyznano wiele nagród dla najlepszych programów i rozwiązań sprzętowych. Lista nagród jest długa, więc przedstawiamy tylko najciekawsze z nich.

Zdecydowanie najwięcej wyróżnień zdobyła firma Bullfrog, która między innymi uzyskała tytuły Projektanta Roku, Innowatora Roku, a jej „Magic Carpet" uznany został za Najoryginalniejszy Program Roku oraz Najlepszą Grę Komputerową (za najlepszą grę konsolową uznano „Donkey Kong Country"). Za Najlepszy Sprzęt Roku uznano konsolę 3DO, a za najlepszy Produkt Edukacyjno-Informacyjny „Encartę".

• Atari obniżyło do 300 funtów cenę zbytu konsoli Jaguar wraz z czytnikiem CD. Ma to służyć jak najszybszemu wzmocnieniu pozycji tej konsoli na rynku europejskim, na który w najbliższym czasie mają trafić konsole Sega Saturn i Sony Playstation. Dotychczas w Europie sprzedano około 60 tys. Jaguarów (z tego połowa w W. Brytanii), a do końca tego roku Atari zamierza rozprowadzić w Europie dalszych 250 tys. konsol. Czy to się uda, okaże się dopiero wtedy, gdy Saturn i Playstation trafią do Europy. Jedno jest pewne — na walce konkurujących ze sobą firm najwięcej mają do zyskania ich potencjalni klienci.

• Atari poważnie potraktowało sprawę rzeczywistości wirtualnej (VR) na Jaguara. Na konstrukcję specjalnego hełmu VR do współpracy z tą konsolą kierowane są obecnie olbrzy-

Gry Konsolowe

DEEP DUCK TROUBLE

(SEGA GAME GEAR)

Jest to świetna gra platformowa z wszelkimi charakterystycznymi dla tego gatunku rozwiązaniami. Mamy tu: skaczące kamienie, tysiące pułapek, spadające kolce, zapadnie, dźwignie, krwiożerczego rekina (ze sztuczną szczęką), drapieżnego goryla i wiele innych niespodzianek. Zmienna sceneria, nowe zagadki, smak wielkiej przygody. Gra tętni życiem, akcja toczy się wartko, a nasz poczciwy Kaczor Donald wygląda jakby żywcem został wyjęty z disneyowskich kreskówek. Porusza się płynnie, a animacja postaci i jej zakres ruchów jest doprawdy imponujący. Ta gra urzeka, ta gra wciąga, ta gra jest po prostu świetna!

cena: 130 zł



SONIC SPINBALL

(SEGA GAME GEAR)

Sonic to sympatyczny stworek, będący tworem Segi i który jest jej sztandarowym produktem. Przez wiele lat cartridge ze świetną platformówką „Sonic" sprzedawany był wraz z konsolą. Dzięki temu miliony młodych entuzjastów giercowania na całym świecie mogły poznać Sonica „osobiście". Po kilku latach jego żywota nasz sympatyczny bohater obrósł trochę w piórka i „rozmnożył się". Obecnie istnieje już kilka części tej fajnej gry, a także jej liczne mutacje. Jedną z nich jest gra „Sonic Spinball", która jest niczm innym, jak pomysłowo wykonanym fliperem. W głównej roli, a właściwie w roli bili występuje nasz dobry znajomy Sonic, a gra mimo dość prostego pomysłu jest niezwykle sympatyczna. Tak zrobionego flipera jeszcze nigdy nie widziałem, zawarto w nim taki bagaż ciekawych rozwiązań, że można by nimi obdzielić kilka gier tego typu.



cena: 130 zł

Idea jest stara jak stare są gry komputerowe, a bardziej konkretnie, jak pomysł „Tetrisa". Tak, tak, Columns, to właśnie kolejna mutacja słynnego hitu rodem z Rosji. Tym razem mamy również do czynienia ze spadającymi klockami (choć nie tylko), ale zadaniem gracza jest układanie ich według klucza kolorów, a nie kształtów. Utworzenie linii poziomej, pionowej lub po skosie składającej się z klocków tego samego koloru jest premiowa-

COLUMNS

(SEGA GAME GEAR)



ne, a taka linia znika. Pozostałe reguły gry są identyczne jak w przypadku „Tetrisa" więc nie ma co się nad nimi rozwodzić. Tradycyjnie już możemy wybierać poziom trudności od -9 co ma bezpośredni wpływ na szybkość spadania obiektów. Możemy też wybierać kształt klocków, a mogą to być: tradycyjne kwadraciki, kryształki, symbole karciane, kamienie domina.

Gra ma charakter logiczno-zręcznościowy, a można w nią grać samodzielnie lub na przemian z partnerem.

cena: 70 zł

CASTLE OF ILLUSION

(SEGA MEGA DRIVE)

To był uroczy dzień w Vera City. Mickey i Minnie spacerowli po pięknej łące. Wokół otaczało ich piękno natury oraz śpiew ptaków. Nagle rozległ się przeraźliwy hałas, a całą polanę pokryły ciemności. To niestety przybyła wiedźma Mizrabel, która porwała bezbronną Minnie. Tak rozpoczyna się gra a raczej film, w którym główna rola należy do Ciebie. Droga do wieży, w której została uwięziona Twoja dziewczyna, prowadzi przez królestwo iluzji. W pałacu jest pięć komnat a w każdej z nich znajduje się wejście do nowej, ukrytej przygody. Za drzwiami jest trudny do przejścia świat iluzji. Pierwsze drzwi prowadzą do starego lasu, w którym drzewa i kwiaty ożywają, a pająki atakują. Są liany których można się łapać, unikając w ten sposób zgniecenia przez gigantyczne jabłka. Otwierając drugą komnatę znajdujemy świat zabawek. Naszymi wrogami są klauni, kaczki i pajacyki. Na końcu świata znajduje się duża niespodzianka. W kolejnym etapie

FLINK
(SEGA MEGA DRIVE)

Gra „Flink” to typowa przygodówka ze wspaniałą, wręcz bajkową grafiką. Podczas grania wszystkie akcje, pojedynki, krajobrazy są bardzo realistycznie wykonane. Oczywiście efekty dźwiękowe również są na wysokim poziomie.

W grze jesteśmy młodym, początkującym czarodziejem, który próbuje uratować czterech wielkich magów. W pierwszym etapie musisz przejść las pełen pułapek i niebezpieczeństw. Spotykamy złych wikingów oraz starców. Dają nam oni składniki potrzebne do czarowania (o magii trochę poniżej) oraz przepisy. W pojedynku z pająkiem, musisz siedem razy naskoczyć mu na głowę, aby go zabić. Nie jest to trudny pojedynek.



W drugim świecie dochodzimy do pierwszych osad. Naszymi przeciwnikami są głównie rycerze. Grafika w tym etapie jest naprawdę fantastyczna, szczególnie tło. Pod koniec naszej wędrówki po wioskach jest walka z robotem, kierowanym przez trzech wynalazców.



Trzeba w każdego z nich rzucić kamieniem. Aby przejść następne etapy musimy pogłówkować. W tym pomogą nam czary, które dzielą się na dwa rodzaje. Pierwszy to pomoce typu osłona czy duszek (Demon).

1. Spilling Bomba — piórko, złoty pierścionek, ziółko. Radzę rzucać w tej kolejności, którą podałam, ponieważ inna jest zła. Będziemy wyczarowywać dziwne rzeczy, np.: łapę która nas bije, flemingi lub na krótki czas osmolimy się. Nie należy się również spieszyć z czarowaniem, ponieważ bez przepisu może być niewesoło.

2. Demon — złoty pierścionek, lusterko, naszyjnik.

3. Lighting Bolts — diamentowy pierścionek, piórko, diamentowy pierścionek.

4. Shield — diamentowy pierścionek, łza tygrysa, złoty pierścionek.

5. Dust Devil — ziółko, srebrny pierścionek, piórko.

6. Quick Graw — ziołko, piórko, srebrny pierścionek.

7. Platform — piórko, oko, piórko.

Drugi rodzaj czarów to te, które pomagają nam dotrzeć do następnych plansz. Najważniejszym z nich to „Shrink” — lusterko, naszyjnik, amulet. Dzięki niemu możemy się pomniejszyć i wejść do starej jabłoni. Następny czar to „Ghost Spell”. Dzięki niemu przeniesiemy się do następnej mapki, gdzie są zaledwie dwie plansze i pojedynek o dużym poziomie trudności. Gdy uratujemy czterech przywódców, żelazna brama w wulkanie otworzy się. Ostatnie etapy są w jego wnętrzu, gdzie końcowym akordem jest pojedynek z diabłem, który wygląda przerażająco, ale to tylko pozory. Na koniec jeszcze jedno, nie włączajcie więcej niż pięć kontynuacji, ponieważ nie dostaniecie się do wulkanu.

Ogólnie gra jest genialna. Polecam ją każdemu, zarówno tym młodszym, jak i tym starszym.

■ Marta Ryńska



TELESPIN (SEGA MEGA DRIVE)

„Telespin” (czyli po polsku Baloo) sympatyczny niedźwiedź znany z filmów disneyowskich, doczekał się swych przygód w postaci gry. Składa się ona z 8 etapów, w których musisz pokonać przeszkody pozostawione przez Don Karnage i jego piratów. Twoim zadaniem jest odnalezienie paczek zagubionych przez wielką firmę, która w zamian za ich odnalezienie oferuje kontrakt dotyczący przewozu ładunków. Można grać w dwójkę, równocześnie, a także samemu wybierając Kita lub Baloo. Radzę Kita, ponieważ misiek jest za ciężki i nie można nim wszędzie wskoczyć. Są także do wyboru trzy stopnie trudności: easy (masz więcej kontynuacji i żyć oraz prostsze walki), normal i hard. Jak już wyżej wspomniałam gra składa się z ośmiu



leveli, w których trzeba zebrać przynajmniej 10 pak z napisem Cargo. Pierwszy z nich to dżungla. Spotykamy tu wredne kraby, czepiające się twarzy i małpy skaczące po nas. Są także etapy w: Egipcie, Nowym Jorku, Indiach czy we Włoszech. Znajdują się również plansze, w których lecisz kaczuchą (kierując nią), a z tyłu uwieszony Kit strzela do piratów. Dwa ostatnie światy to przelot przez jaskinię piratów oraz końcowa walka z Don Karnage i jego latającą maszyną. Ogólnie gra jest monotonna — brak urozmaiceń. Jest tylko jeden rodzaj broni — małe kuleczki. Muzyk też nie jest najwyższych lotów, szczególnie w dwóch pierwszych levelach może człowieka nieźle wkurzyć. Jedyne co się chwali w tym programie to grafika. Moim zdaniem firma Disney Software nie postarała się tam razem. Nie polecam tej gry tym, którzy lubią szybką i wartką akcję. Dajcie w nią pograć młodszemu rodzeństwu.

■ Marta Ryńska.



czekają na nas niebezpieczne do przejścia zbocza gór. Co kryją czwarte drzwi? Jest tam biblioteka i te szkodniki, które bywają w takich miejscach (mole). Możemy się pohuśtać na lampach, a także wejść do butelki, gdzie kryje się słodziutka plansza. W ostatnim świecie przenosimy się do starego zamku. Poukrywane w zbrojach duchy, kwas porozlewany do kanałów oraz rycerze rzucający w nas różnym żelastwem, to rzeczy i osoby charakterystyczne dla tego ostatniego starcia z mocą iluzji.

Przyznaję, że gra nie jest rewelacyjna. Ma mało kolorową grafikę i wolną animację. Cartridge nie przedstawia zbyt dużego stopnia trudności. Polecam ją głównie młodszym graczom.

■ Marta Ryńska

mie nakłady finansowe. Poza tym Atari podpisała umowę z liderem technik VR firmą Virtuality, która do końca roku ma opracować dwie gry VR na Jaguara.

• Konsole w natarciu! Rynek konsol do gier rozwija się coraz dynamiczniej także w Europie. Zachodnioeuropejska prasa fachowa jest aktualnie pełna ofert zatrudnienia przez renomowane wydawnictwa software'owe wszystkich, którzy mają jakieś pojęcie o technikach przydatnych w projektowaniu gier na *konsole* 3DO, Jaguar, *Saturn* i *Playstation*. Nie ma co ukrywać to właśnie w tych platformach projektanci oprogramowania widzą główne źródło przyszłych zysków.

• Ciekawe wnioski można również wyciągnąć z cotygodniowych raportów o sprzedaży oprogramowania, które sporządza Instytut Gallupa na zlecenie stowarzyszenia ELSPA. Konsolowe gry na kartridżach, to obecnie około połowy rynku oprogramowania, a dominują tu gry na Sega Mega Drive i SNES (szczgólnie „Road Rash 3” i „FIFA Soccer '95” na Mega Drive oraz „International Superstar Soccer” na SNES). Coraz większą część sprzedaży stanowi oprogramowanie na CD-ROM-ach, które ostatnio po raz pierwszy prześcignęło w wielkości sprzedaży oprogramowanie na dyskietkach. To bardzo ważny sygnał, wszak podobne wydarzenie, które miało miejsce kilka lat temu na rynku fonograficznym stało się dla wydawców sygnałem do szybkiego zaprzestania produkcji tradycyjnych płyt analogowych. W dziedzinie programów na kompaktach zdecydowanie góruje na razie PC, choć na czwartej pozycji znalazła się niespodziewanie gra na Sega Mega CD („Ground Zero Texas”). Inne platformy są znacznie mniej widoczne, choć zadziwiać może dość silna jeszcze pozycja Amigi CD32 na przykład „Rise of the Robots” sprzedaje się lepiej na CD32 niż na PC. *Natomiast w dziedzinie oprogramowania* na tradycyjnych dyskietkach dominacja Amigi jest niezaprzeczalna! Od kilku tygodni najlepiej sprzedającą się grą jest „Sensible World of Soccer” istniejący wyłącznie w wersji na Amigę. Zaraz po nim następują „Sim City 2000” (głównie dzięki pojawieniu się wersji na Macintosha) i „Premier Manager 3” głównie dzięki sprzedaży dwóch wersji amigowskich (1200 i 500). Dla uściślenia chciałbym dodać, że powyższe wyniki nie są żadną listą przebojów to lista bestsellerów, czyli po prostu najlepiej sprzedających się produktów. Dane dotyczą wyłącznie rynku brytyjskiego i na innych rynkach proporcje mogą układać się odmiennie na przykład w Polsce trudno na razie myśleć o zdominowaniu rynku przez kartridże. Szkoda tylko, że u nas jak dotąd nikt nie chce się podjąć podobnej analizy rynku programów komputerowych jej wyniki mogłyby być nie mniej interesujące.

SOŁTYS



Któż z nas nie słyszał o Wąchocku? Najsłynniejsza polska miejscowość, o której krąży wiele dowcipów, mniej czy bardziej wybrednych żartów i anegdotek! Dzięki jednej z gier firmy LK AVALON masz możliwość wcielenia się w skórę osobistości słynnej w całej Polsce, a najważniejszej tam, gdzie ludzie do kościoła chodzą w kaskach – w SOŁTYSA!

Historia opowiedziana w nie najgorszym (zwłaszcza jak na polskie warunki) intro jest dość prosta – by wreszcie oderwać swą córkę od komputera (!!!), sołtys planuje wydać ją za mąż. Szczęśliwy wybranek, Leon, przestaje być szczęśliwy przed ołtarzem – kiedy na moment gaśnie światło podczas ceremonii, ulatnia się po angielsku (jeśli nie wiesz co to znaczy, zapoznaj się z „Madam Butterfly")! I tu zaczyna się Twoje zadanie – doprowadzić do ołtarza opornego narzeczonego.

Gra ta jest to typowa przygodówka: skądś musisz zabrać jakiś





przedmiot i gdzieś go użyć, by uzyskać dostęp do czegoś innego; itd. itd. Jak widać idea jest prosta – a gra dość trudna! Być może dla kogoś, kto zna WSZYSTKIE dowcipy o Wąchocku, skończenie tej gry będzie kaszką z mleczkiem. Jednak jeśli Ty, podobnie jak ja, nie jesteś takim specjalistą, to może skorzystasz z tego, czego udało mi się dokonać (cyfry w nawiasach kwadratowych oznaczają numer lokacji)!

Znajdujesz się przed chałupą sołtysa [1], a furtki pilnuje szczekający łańcuch (ten od psa co zabił się o własną budę dwa dni temu) – aby wyjść będziesz musiał dać mu kość leżącą w pobliżu. Zabierz także kamień i pustą butelkę (która jednak przestanie być pusta w chwili, gdy otworzysz drzwi szopy i skorzystasz z istniejącej tam aparatury!). Idź na przystanek autobusowy [2] i za pomocą korby rozwiń asfalt. Pożycz także oliwiarkę od kierowcy stojącego tam autobusu (jest szeroki, bo wszyscy chcą siedzieć obok kierowcy). Skocz na chwilę do samotnej wdowy [3] – podnieś bukiet ze stołu. Mimo że wazon Ci się wyśliźnie, i tak coś zyskasz – zabierz sztuczną szczękę i wręcz ją babci.



Dowiesz się od niej, że przeszkadza jej piszczenie myszy – potraktuj zwierzątko oliwiarką, a natychmiast przestanie! W zamian za to kobieta zaproponuje Ci pęto kiełbasy – zabierz ją. Obok leży „nieco" czerstwy bochen chleba – nadgryź go i ze swoim problemem udaj się do kowala [8] – dentysty-amatora!

Kiedy ból trochę przejdzie oddaj kierowcy [2] oliwiarkę i zabierz kartę, którą poprzedniego dnia zostawili w autobusie namiętni gracze. Udaj się na rynek [6] i wykonaj to, o co poprosił Cię kierowca; włącz też podświetlenie tabliczki z numerem domu „8" Skocz teraz na teren budowy [4] i daj stróżującemu psu kiełbasę – dzięki temu będziesz mógł przejść obok niego. Podnieś leżący tam młotek, kask i żarówkę – tym pierwszym stuknij w butelkę po piwie, a denka, które zabierzesz po tej „operacji", użyj do rozpalenia ognia w maszynce z czajnikiem.

Odwiedź teraz kościół [7], lecz uważaj – zbliża się pora nabożeństwa, bo kościelny ciska cegłówkami w dzwon. Jeśli nie pamiętasz tego dowcipu – zajrzyj do wstępu tego tekstu, a będziesz wiedział co musisz teraz zrobić! Podejdź do kościelnego, a gdy ten poprosi Cię o coś na rozgrzewkę, zaproponuj mu nieco swojego eliksiru! Nie martw się – i tak nie przyjmie, a dowiesz się o przebywającym w ruinach dworku [5] dziadzie. Idź tam i zabierz paczkę papierosów – przewróć pierwszą od lewej kolumnę. Jeszcze tylko pociągnięcie za sznurek rozrusznika maszyny do robienia wiatru i... koniec tego, co udało mi się dokonać przy pierwszym podejściu.



Może jeszcze słówko o wyglądzie i wymaganiach gry: co najmniej AT, 16 MHz, VGA i mysz. Gra obsługuje karty dźwiękowe zgodne z Sound Blaster lub Gravis Ultrasound. Do uruchomienia program potrzebuje 600 KB pamięci podstawowej, a do odgrywania sampli dodatkowo około 400 KB pamięci EMS. Niezbędny jest także twardy dysk (10 MB wolnego miejsca) i stacja dyskietek 3 1/2" – ta ostatnia oczywiście do zainstalowania gry.



Jak na tak niskie wymagania, gra ma zadziwiająco wysoką jakość grafiki; mnie osobiście bardzo przypadła do gustu – jest utrzymana w tonie całej gry i dodatkowo potęguje absurdalność oraz szalony humor autorów. Nieco mniej spodobała mi się muzyka i odgłosy – wprawdzie samplingi są pozbawione silniejszych trzasków i szumów, ale... Być może to kwestia mojej karty dźwiękowej, ale dźwięk w grze niezbyt mi odpowiada.

LK AVALON '95	
SOŁTYS	
dystrybucja **LK AVALON** tel. (0-17) 627-471 wew. 274	cena det. **36.00,-**
wymagania sprzętowe min. 386, VGA, HDD, 1 MB RAM MS-DOS 5.0	ocena **7**

Inną interesującą rzeczą jest podręcznik – instrukcja obsługi. Wprawdzie nie wnosi nic specjalnego, nie wyjaśnia żadnych zagadek: jest to tylko czysty przepis instalowania gry! No może nie tylko – jest tutaj szalone opowiadanie: szesnaście stron składanki z dowcipów i dobrych, i kiepskich, i żałosnych! Warto przeczytać!

W pudełku jest jeszcze coś ciekawego – kaseta audio, możliwa do odtworzenia w zwykłym magnetofonie z nagraną ścieżką dźwiękową z gry. Może to i nic specjalnego, ale jeśli ktoś nie ma karty dźwiękowej...

Recenzja nie byłaby pełna, gdybym nie wytknął jakichś wad: po pierwsze i najważniejsze – gra powiesiła mi się trzy czy cztery razy! Może to i nic specjalnego w innych grach, ale tutaj autorzy nie przewidzieli możliwości wymuszenia zapisu stanu gry! Gra sama zapisuje Twoją pozycję, stan kieszeni i to co udało Ci się uzyskać, ale robi to dopiero w chwili jej opuszczenia. Oczywiście zawieszenie się komputera (czy też powrót do DOS z komunikatem jakiegoś błędu) nie powoduje zapisu. Inną wadą jest także to, że gra odmówiła mi wczytania jednego z save'ów twierdząc, że coś w nim się zmieniło, mimo że jedyne co zrobiłem, to skopiowanie go pod inną nazwę! Jest jeszcze jedna rzecz, która mi się nie spodobała: kiedy po pierwszym starcie gry próbowałem ręcznie ustawić swoją kartę (Sound Blaster) i podałem PRAWIDŁOWE (jestem tego na 100% pewny – powtórzyłem całą operację dwa razy) parametry – gra powiesiła się! Kiedy wybrałem instalację automatyczną – powiodło się i bez żadnych kłopotów komputer ustawił dźwięk. A co by się stało, gdyby nie była to jakaś typowa karta?

Jeśli chodzi o sprawy techniczne, to wszystko. W samej grze widać, że programiści nie przyłożyli się specjalnie do obsługi postaci – trzeba wskazywać miejsca pośrednie, by sołtys mógł podejść w jakieś miejsce. Innym błędem autorów są nieco zbyt skąpe komentarze, np. kiedy sołtys nie może dojść gdzieś z powodu opisanego wyżej, komunikat jest taki sam, jak w przypadku, gdy drogę przegradza mu szczekający łańcuch, zły pies czy barierka!

Ogólnie rzecz biorąc – gra jest warta kupienia. Mimo że jest w niej nieco wad i rzeczy irytujących gracza, to warta jest, tych stosunkowo niewielkich pieniędzy, które trzeba na nią wydać.

„Wist"





CYBER KICK



platformówka

Zostałeś stworzony jako uniwersalny robot badawczy. Niestety zapomniano wyposażyć Cię w jakąkolwiek broń. Na szczęście masz całkiem sprawne tytanowe ręce i nogi.

AGENT CZ



platformówka

Wszyscy znajomi wołają na Czesia "Agent". Niestety ktoś wziął to na poważnie...

ALIEN TARGET



strzelanina

Obrona Ziemi przed najeźdźcami to pomysł stary jak świat. Ale takiej realizacji jeszcze nie było!

SANTA'S XMAS CAPER



gra platformowa

doskonała zabawa na zimowe wieczory

DISCER



platformówka

Ludzie to nie mają poczucia humoru. Ciągle bawią się w zamykanie pozaziemców w koszmarnych labiryntach.

SOCCER



gra sportowa

Piłka nożna w dobrej oprawie graficznej.

ARNIE II



"strzelanina"

Jak przystało na komandosa, nie boisz się niczego. Czeka Cię wieczna chwała lub śmierć.

SPY MASTER



platformówka

Wspaniała grafika, nienaganna animacja, trzy ogromne poziomy. Zabawa na wiele godzin.

nowa doskonała gra przygodow

SOŁTYS



VGA

Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w **każdym dobrym sklepie komputerowym.**

L. K. AVALON
skr. poczt. 66, 35–959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną.
Informacje na temat cen oraz składanie zamówień:
tel. (017) 627471 wew. 274, 275

Zapraszamy do współpracy autorów oryginalnych programów. Proponujemy atrakcyjne warunki współpr dla dystrybutorów oprogramowania.

THE BIG RED AdVENT

„Big Red Adventure" jest obecnie najnowszą gierką jaka ukazała się na rynku pod sztandarem dobrze znanej firmy Core Design. Jest ona tak świeża, że jeszcze paruje, a już jest dostępna polskiemu graczowi i to w całkowicie legalny sposób. Stworzona przez włoską grupę Dynabyte, „BRA" jest kontynuacją „Nippon Safes Inc". Muszę się przyznać, że od dłuższego już czasu chciałem położyć łapę na tej przygodówce. Dopingowała mnie do tego szeroko zakrojona kampania reklamowa oraz to, że gra ta kojarzyła mi się ze, skąd, inąd znakomitą, „Little Big Adventure". Chociaż mam do niej parę poważnych uwag, „BRA" w sumie nie zawiodła moich oczekiwań. Jest ona zrobiona w stylu filmów rysunkowych. Postacie są duże i dobrze animowane. Gra pracuje w trybie 640x480 przy 256 kolorach, jednak właściwy obraz jest wysoki jedynie na 400 punktów, tak więc szóstą część ekranu zajmuje czarny pasek. Podczas instalacji jesteśmy pytani czy ma być wgrany sterownik VESA, czy inny (wybrany z dość długiej listy), obsługujący konkretną kartę graficzną. O ile w moim przypadku obraz był bez zarzutu dla sterownika obsługującego standard VESA, to sterownik karty Cirrus Logic wprowadzał niewielkie zakłócenia w obrazie, objawiające się na przykład zdublowaniem niektórych elementów krajobrazu.

Z kolei przy karcie Mach 64 usterki były ciągle obecne nawet przy, jedynym możliwym w tym wypadku, sterowniku VESA. Biorąc pod uwagę, że jest to już raczej urządzenie klasy high-end, fakt ten trochę dziwi. Z drugiej jednak strony, nie sądzę, by wiele osób musiało się tym martwić. Fabuła gry podzielona jest na cztery części. Z tego powodu dobrym rozwiązaniem jest instalowanie naraz tylko jednej z nich, gdyż całość wraz z demem pożera ok. 60 MB na twardzielu.

W „BRA" zastosowano dość nowatorski system sterowania. Z początku sprawiał mi on spore trudności, zwłaszcza przy łączeniu dwóch przedmiotów, jednak po pewnej praktyce człowiek dochodzi do wprawy i system okazuje się być całkiem niezły. Niezaprzeczalnym atutem tej przygodówki jest jej wszechobecny humor. Jej akcja toczy się w Rosji, gdzie po upadku komunizmu nowy demokratyczny ład poddaje ją dogłębnym przemianom. Coraz bardziej upowszechnia się wolność i dobrobyt. Ekonomiczne imperia, takie jak Vodka Cola Multinationa - potentat w napojach gazowanych i moskiewski gigant profesjonalnego oprogramowania, wyrastają z niczego. Stan ten jednak psuje miasta nowej Rosji. Dzieci uciekają ze szkół, by pograć w ostatnie flipery firmy Lenintendo, a nastolatki szaleją na koncertach kapeli Rolling Soviets. W nowej rzeczywistości są także ludzie, którzy woleliby cofnąć się do starych dobrych dni...

Jeżeli ten temat przypadł Ci do gustu i rozglądasz się właśnie za jakąś nową przygodówką, to nie wahaj się, tylko wal do najbliższego sklepu i kupuj „Big Red Adventure". Warto. A gdy utkniesz w którymś momencie, to zawsze będziesz mógł skorzystać z przedstawionego tu rozwiązania całej gry.

Część pierwsza

Tutaj wcielasz się w faceta imieniem Doug, który zawodowo obraca cudzymi pieniędzmi. Właśnie wrócił z wystawy w moskiewskim muzeum. Miał tam okazję podziwiać koronę cara Straszliwego. Zaczynasz stojąc w wynajętym apartamencie w hotelu Ritz. Zacznij od otworzenia koperty i obejrzenia zdjęć, które tam się znajdują. Przedstawiają one systemy zabezpieczeń, zainstalowane w muzeum.

Następnie weź swojego laptopa z Pentium i aparat fotograficzny leżący koło telewizora. Za pomocą pilota uruchom telewizor. Wysłuchasz tam promocji programu „Russian Doll Show" nadawanego przez kanał KGB. Dowiesz się z niego, że aby wziąć udział w tej imprezie, musisz wypełnić bilet, znajdujący się w „Nowej Prawdzie" i wysłać go na adres studia. Przyjrzyj się teraz swojej walizce. Najprostszym sposobem wyjęcia z niej wszystkiego jest włożenie jej sobie do „kieszeni", a następnie przyjrzenie się jej. Po tych zabiegach będziesz bogatszy o dyktafon i miarkę taśmową. Teraz jeszcze wyjmij z telewizora antenę i udaj się do portierni. Gdy będziesz na dole, to zdejmij sznur, służący za poręcz schodów prowadzących do Twego pokoju. Zanim wyjdziesz z hotelu oddaj klucz portierowi.

Na zewnątrz stoi budka z prasą i waga uliczna. Ta ostatnia służy do dwóch celów. Jednym z nich jest łatwe zdobywanie pieniędzy. Ty masz aktualnie pięć rublodolarów. Aby mieć przynajmniej kilkanaście, zbierz parę monet z wagi, używając na niej anteny wyrwanej z telewizora w hotelu. Następnie kup u agenta prasowego trzy pozycje: „New Pravda", „Capital" i „The Encyclopedia of Opera" i je przeczytaj. W gazetach znajdziesz darmowe upominki: bilet do studia KGB, znaczek pocztowy i kasetę z „Traviatą" w wykonaniu Nataszy Rampiłowej. Kasetę włóż do dyktafonu, znaczek naklej na kopertę, a na bilecie raz jeszcze wytęż swój wzrok. Okaże się, że aby być zaproszonym na show, trzeba na bilecie napisać odpowiedzi na trzy pytania:

Pierwsze: Ile liter 'r' widnieje na puszce kawioru Dostojewskiego?

Pójdź na Plac Czerwony. Ujrzysz tam dłuuuugą kolejkę do supersamu. Porozmawiaj z brodaczem stojącym jako pierwszy. Dobijesz z nim targu. On kupi Ci kawior pod warunkiem, że Ty mu załatwisz papier toaletowy. Kroki swe skieruj teraz do Parku Gorkiego. W jednej z alejek spotkasz pasera. Spytaj go o srajtaśmę. Powie Ci, że owszem ma, ale gotów jest Ci ją odsprzedać za okrągłe sto rublobaksów. Z wagi nie da się tyle wyciągnąć, trzeba więc szukać innego sposobu. W alejce przy fontannie siedzi na ławce mały chłopiec i gra na konsoli Trotskiego w „Wall Street Fighter IV". Zamień się z nim ofiarowując mu swój laptop. Po niewielkich oporach chłopiec zgodzi się na tę transakcję.



Przyjrzyj się teraz konsoli, a będziesz z niej mógł wyjąc kartridż z grą. Idź na dworzec kolejowy i użyj go na bankomacie. Okaże się, że zostanie Ci wypłacone sto rublodolarów. Odbądź teraz kurs do pasera po papier toaletowy, a z nim do dziada w kolejce, który chętnie się teraz z Tobą wymieni na kawior. Okaże się, że literek 'r' wcale na nim nie ma.

Drugie: Jaka jest wysokość, wyrażona w puszkach po wódkocoli, pomnika Karola Marksa stojącego na Placu Czerwonym?



Na placu podejdź do Japończyka i porozmawiaj z nim. Umówicie się, że zrobi Ci zdjęcie na tle pomnika. Po skończonej konwersacji daj mu tylko swój aparat. Po trzech próbach (najpierw zapomni zdjąć przesłony obiektywu, później zdjęcie będzie przedstawiało zbliżenie kciuka, a na końcu obraz będzie zamazany) okaże się, że w Twoim aparacie zabrakło kliszy. Trzeba więc ją jakoś zdobyć, bo na tym zdjęciu cholernie Ci zależy. Podejdź do baru MacRomanowa stojącego przed Parkiem Gorkiego. Kup tam puszkę napoju. Wyboru zbyt wielkiego mieć nie będziesz, gdyż dostępna tam jest tylko wódkocola. W jednym ze stojących w pobliżu samochodów, konkretnie Czajce, (uwaga: musisz do niej jak najbliżej podejść) znajdziesz zepsuty aparat. Jedyną dobra jego częścią będzie nowa błona, którą przeładujesz do swego aparatu. Teraz idź znowu na plac i podaj aparat temu dżapsowi. Po otrzymaniu paru wskazówek wykona on w końcu prawidłowe zdjęcie. Oglądając je zauważysz, że Karol jest dwa razy wyższy od Ciebie. Gdy zmierzysz miarką puszkę wódkocoli i porównasz ją ze swoim wzrostem, a następnie z wysokością pomnika, to będziesz znał odpowiedź.

Trzecie: Ile waży hamburger Wielki Miś?

To zadanie jest proste. Idziesz do MacRomanowa i kupujesz właściwą bułę. Po jej konsumpcji idziesz na wagę i czynisz z niej właściwy użytek.

Teraz pozostaje tylko wypełnić i wysłać bilet. Idź do Ritza i poproś portiera o długopis. Następnie wypełnij nim bilet, włóż go do koperty i zaadresuj list. Teraz idź przed studio KGB (koło dworca) i wrzuć go do skrzynki. Następnie wróć do portierni i zapytaj kluczowego o listy dla Ciebie. Mile Cię zaskoczy szybkość działania rosyjskiej poczty, ponieważ otrzymasz tam zaproszenie na „Russian Doll Party". Idź więc do studia.

Z otrzymanej koperty wyjmij zaproszenie i przekaż je sekretarce. Otrzymasz od niej odznakę, dzięki której będziesz mógł wejść do studia. Przed udaniem się tam, zabierz sprzed nosa panience notatkę. Na miejscu weźmiesz udział w konkursie podobnym do „Wielkiej Gry". Aby go wygrać, należy kolejno odpowiadać na pytania: The Pink Panther, Robin Hood i The Thieving Magpie.

Następnie będziesz miał do wyboru finałowe, jedno z trzech pytań. Na jedno z nich odpowiedzią jest „There weren't any", gdy wybierzesz inne, Doug automatycznie odpowie prawidłowo. Główną nagrodą jest balon na gorące powietrze. Przed opuszczeniem studia weź z niego jeszcze lampy. Teraz skieruj się do swojego apartamentu i wejdź w nim do klopa. Tam zaktywizujesz swoją wygraną (nie chcę myśleć jakiego gazu mogłeś użyć do ogrzania powietrza).

Balonem wyląduj na dachu muzeum, z którego po linie spuścisz się do pomieszczenia z różnymi eksponatami. Gdy włączysz tam kasetę z Rampiłową, to dwie gabloty pękną i będziesz mógł z nich wyciągnąć komputer ZX-81 i diamentowy pierścionek. Z tym udaj się do sąsiedniego pomieszczenia z koroną. Na fotokomórki skieruj lampy, a następnie je włącz. Teraz diamentem wytnij dziurkę w pancernej gablocie i korona jest już Twoja...



W każdym razie by była, gdyby nie wejście drugiego złodzieja, Bazyla Karmazofa. Drab wyrwał Ci Twoją koronę i pchnął tak, że zaktywizowałeś system alarmowy i zostałeś dokładnie sfotografowany.

Następne ujęcie jest w Twoim pokoju. Orientujesz się w nim, że Twa facyjata jest w każdej gazecie. Musisz więc jak najszybciej wydostać się z miasta. Idź do MacRomanowa. Spotkasz tam swoich znajomych, Aleksa i Kosa. Zaproponują Ci kradzież kodu źródłowego do nowej gry na konsolę Trotskiego. W zamian dostaniesz fałszywy paszport. Wracaj do swego apartamentu. W nim połącz pilota z dyktafonem, tworząc adapter impedancji. Następnie połącz to z ZX-em i tak otrzymany terminal z telefonem. Teraz wystarczy jedno spojrzenie na

'URE

kod sieci, napisany na podwędzonej kartce i gierka zostanie zgrana na kasetę. Oddaj ją Aleksowi lub Kosowi, a w zamian otrzymasz paszport. Teraz idź na dworzec i porozmawiaj z milicjantem. Po odprawie celnej wejdziesz do Orient Ekspressu.

Część druga

Tu wcielasz się w Dino Fasolkę. Przygodę swą rozpoczyna, siedząc samotnie na pomoście doku przystani Pesjakov. Jest to niewielki port nad Morzem Białym. Nagle podszedł do niego pijany jegomość. Dino opowiedział mu swoją historię,



jak zabłądził na lądzie i nie zdążył wrócić na swój statek „Potiemkin". Pijaczek pocieszając olbrzyma daje mu pozytywkę na szczęście. W tym momencie Ty stajesz się dla Dina sterem, żaglem i okrętem. Porozmawiaj z facetem od pozytywki. Powie Ci, że łeb go nawala po wczorajszej nocy, więc nie będzie z Tobą rozmawiać. Z pomostu zabierz linę i wstąp do tawerny pod Pijanym Wielorybem. Ze stołu, przy którym siedzi stary wilk morski, weź pusty kufel. Podejdź teraz w stronę baru. Na słupie wisi cennik win. Obejrzyj go i zapamiętaj najdroższą pozycję. Pokaż teraz barmanowi pusty kufel i poproś go, aby wypełnił naczynie wodą. Następnie zamów u niego najwartościowszy trunek jaki ma. Gdy zejdzie do piwnicy, by go przynieść, zdejmij znad drzwi rybę piłę.

Teraz udaj się na plac cyrkowy. Porozmawiaj z Zeldą. Cyganka będzie Cię chciała namówić na skorzystanie z jej usług wróżbiarskich. Ty jednak tak długo wmawiaj jej, że nie wierzysz w takie rzeczy, aż zechce wykonać je za darmo. Gdy wejdziecie do jej powozu i skończy przepowiadać Ci przeszłość, teraźniejszość lub przyszłość, to uda się na spoczynek. Skorzystaj z tego i weź wyświęcacz wody. Następnie z półki zdejmij butelkę z niewidzialnym atramentem i oblej nim linę. Ujrzysz też tam miksturę na ból głowy. Butelka będzie pusta, lecz na szczęście będzie na niej napisana receptura na wykonanie tego środka.

Weź więc wycier z jaszczurzych ogonów i ekstrakt z główki czosnku, a następnie dodaj te składniki do kufla wody. Otrzymasz w ten sposób środek uśmierzający bóle głowy. Wyjdź teraz na zewnątrz i podejdź do końca namiotu cyrkowego. Stoi tam beczka z deszczówką. Weź ją i użyj na niej liny zamoczonej w atramencie. W ten sposób napiszesz na baryłce napis 'RUM'. Niedaleko Ciebie stoi stragan, w którym fakir połyka noże. Zaoferuj mu rybę piłę. Facet za wypożyczenie jej, pokaże Ci za darmo swój numer. Coś mu jednak nie wyjdzie, zabierz więc dwa miecze wiszące na przedniej ścianie budy.

Udaj się teraz na rozdroże, a z niego nad zamarzniętą rzekę. W tafli lodu wywierć białą bronią otwór. Zabierz teraz bałwanowi miotłę i przymocuj do niej wyświęcacz wody. Tak przygotowaną wędką złów rybę w przerębli. Udaj się teraz na pomost. Kotu rzuć rybę. Ten, zajęty dobieraniem się do swojego przysmaku, da Ci się złapać. Pijakowi zaoferuj miksturę zwalczającą ból głowy. Teraz chętnie z Tobą porozmawia. Zagadnij go o skrzynię, na której siedzi. Odda Ci ją za baryłkę rumu. Daj mu więc beczkę z deszczówką i weź skrzynię.

Udaj się do tawerny i pokaż kota leżącemu tam psu. Po chwili gospoda będzie lekko zdemolowana. Barman będzie więc chciał zastrzelić kundla, lecz w końcu odda go Dinu. Od tej chwili szczęściarz będzie wszędzie za Tobą chodził. Udaj się z nim nad rzekę. Tam ze skrzyni i dwóch mieczy zmajstruj sanie i połóż je na lodzie. Pies pociągnie Cię do pobliskiego miasta.

Przed wejściem na stację kolejową wisi na ścianie plakat jakiegoś polityka. Zerwij go i wstąp na dworzec. Na peronie będzie stała kobieta w towarzystwie swego bodyguarda. Nie będzie Ci on pozwalał porozmawiać ze swoja pracodawczynią. Udaj się więc do pokoju z bagażami i gorylowi w klatce pokaż zerwany plakat. Ten, aby Cię odpędzić, rzuci w Ciebie bananem. Podnieś owoc i udaj się z nim na peron. Tam go skonsumuj. Skórę odrzucisz pod nogi ochroniarza.

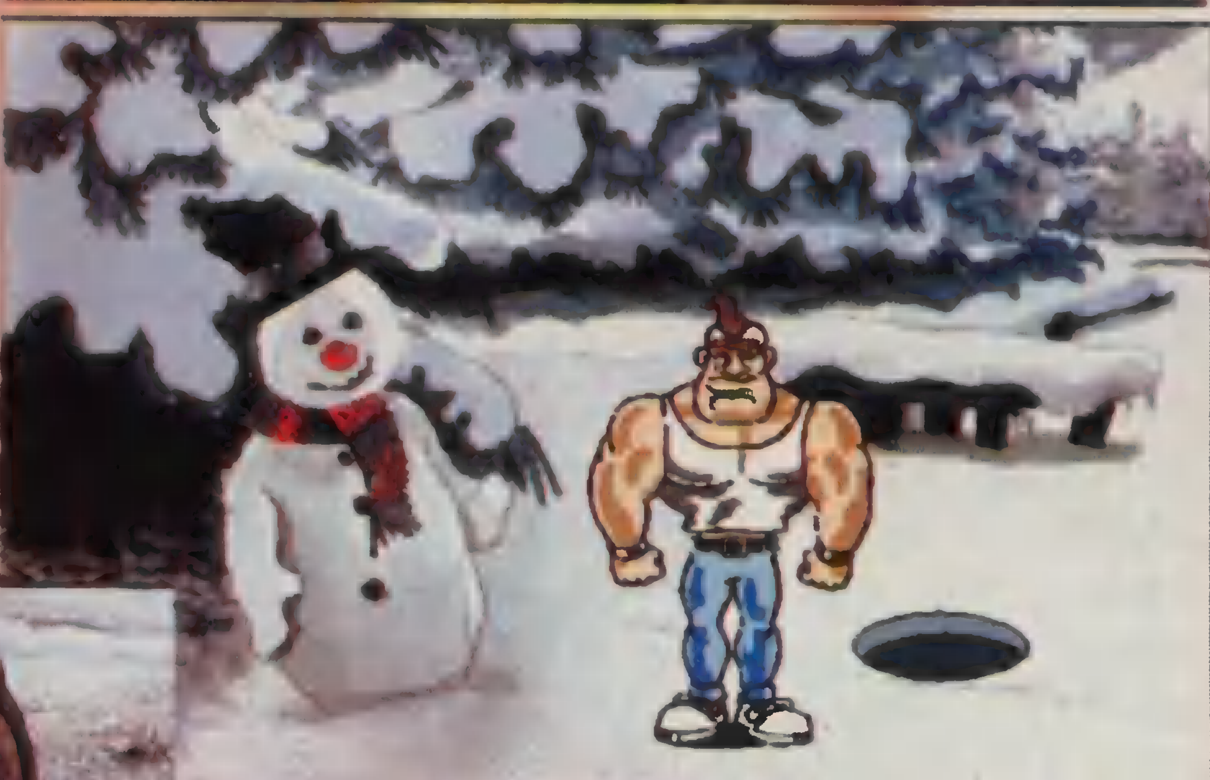
Teraz spróbuj porozmawiać z miss Molotovą. Jej goryl się wkurzy i ruszy na Ciebie z zamiarem wysłania Cię do szpitala. Niestety, pośliźnie się na podrzuconej mu skórce. Teraz porozmawiaj z kobietą. Ta zaproponuje Ci podróż do Wenecji w roli jej nowego ochroniarza. Następnie wsiądziecie do Orient Ekspresu.

Część trzecia

Bolscioi, słynny moskiewski teatr jest wypełniony. Ludzie z wyższych sfer zwalili tu tłumnie, by podziwiać Donnę Fatal — obcą gwiazdę, odbywającą swe tournee po wschodnich krajach. Po spektaklu wszedł do niej pewien osobnik, przedstawił się jako najbogatszy włościanin w całej Gruzji i zaproponował artystce towarzyszenie mu w drodze do Wenecji. Następnego dnia oboje spotkali się na dworcu. Riri, tak kazał się zwać, zabierał ze sobą jakąś trumnę — wykupił ją za milion rublodolarów z Kremla.







Oboje weszli do Orient Ekspresu. Tu wcielasz się w śpiewaczkę. Wyjdź ze swojego przedziału i udaj się w kierunku rosnących na drzwiach numerów do baru. Tam za stołem ujrzysz Aleksa i Kosa. Gdy ich zagadniesz, zaczną Cię szantażować zabawnymi zdjęciami z przeszłości. Oddadzą Donnie negatywy i odbitki, gdy ta dostarczy im mikrofilm przedstawiający najnowszy mikroprocesor do konsol. Przewozi go Betty Molotova, żona szefa mafii. Udaj się teraz do pokoju numer trzy. Tam spotkasz Douga. Poproś go, by Ci pomógł.

Udaj się za nim do przedziału numer 10. Otworzy Ci Dino. Rozpoznacie się jako starzy przyjaciele z Tokyo. Po rozmowie zaczniesz kierować olbrzymem.

Wejdź do pokoju numer 11 i weź ze stołu butelkę. Przejdź teraz do drugiego pokoju i zagadnij miss Mołotową. Ta przypomni Ci, byś przyniósł jej kawę. Idź po nią do baru i wróć z nią z powrotem. Przemów raz jeszcze do kobiety.

Przy podawaniu jej kawy zalejesz jej futro. Zdenerwowana uda się do toalety i zapowie Ci, że ma zamiar iść do baru pograć z kimś w karty. Wyjdź z przedziału i oddaj Dougowi butelkę. Następnie wróć z powrotem do kabiny i wejdź do toalety. Znajdziesz tam pierścień — też oddaj go Dougowi. Porozmawiaj z nim i poproś, by teraz sam sobie pochodził. Wróć teraz z pierścionkiem do swojego przedziału i oddaj go wraz z kroplami nasennymi Donnie, a następnie oddaj stery w jej ręce.



Otwórz pierścionek, a znajdziesz w środku mikrofilm. Idź z nim do baru i przekaż go szantażystom, a oddadzą Ci kompromitujące zdjęcia. Wróć teraz do przedziału numer 3 i pozwól Dougowi pochodzić. W korytarzu przed Twoją kabiną stoi konduktor. Trzyma on pęk kluczy, które mogą pasować do zamkniętego wagonu bagażowego. Gdy go zagadniesz, poprosi Cię o papierosa. Pójdź z tym do baru i zapytaj o jakąś fajkę siedzących tam Aleksa i Kosa. Sprzedadzą Ci jednego za stówę. Wracaj do Donny i przekazuj jej stery. Idź teraz do przedziału Ririego i poproś go o kieszonkowe. Gdy je otrzymasz, wróć do trójki i daj się pomęczyć Dougowi.

Teraz poproś przyjaciółkę o gotówkę. Zapłać nią zdziercom i weź od nich jednego skręta. Przekaż go konduktorowi. Lecz ten lump nie będzie miał tym razem ognia. Sprawa tym razem będzie prostsza. Idź do wagonu za barem i poproś siedzącego tam Maurycja o zapalniczkę. Chętnie odda Ci jedną z dziesięciu, które ma. Teraz daj ją konduktorowi. Ten się zaciągnie skrętem mającym dla niego dezelujący skutek. Będziesz mu teraz mógł spokojnie odebrać klucze.

Będąc w barze zauważyłeś, że siedzi w nim Twój znajomy z muzeum. Doszedłeś do wniosku, że skoro on tu jest, to musi być i korona. Aby ją odzyskać oddaj na chwilę stery Donnie. Idź nią do baru i przemów w zalotny sposób do siedzącego tam złodzieja. Następne ujęcie będzie w jego przedziale.

Do szampana dolej kropli nasennych. Po tym zabiegu gospodarz natychmiast uśnie. Ty weź z jego łóżka prześcieradło, otwórz szafkę i przyjrzyj się jego koszuli. Wracaj teraz do trójki. Przekaż prześcieradło Dougowi i pozwól mu teraz zadziałać.

Idź nim do wagonu z Maurycjem i otwórz znajdujące się tam drzwi. Po wejściu na dach udaj się tamtędy w kierunku węglarki. Gdy znajdziesz się na wagonie bagażowym, użyj na jego drzwiach prześcieradeł i zejdź po nich na dół. Teraz otwórz zamek kluczem, a znajdziesz się wewnątrz. Spróbuj otworzyć leżący



tam kufer. Okaże się, że będzie miał zamek cyfrowy. Otwórz, więc kłódkę zamykającą drzwi na korytarz i udaj się po pomoc do Donny. Przekaż jej stery i porozmawiaj z Dougiem. Przekaż mu, że na koszuli złodzieja widniała liczba 653. Daj mu teraz dokończyć tę część.

Wróć Dougiem do bagażowni i otwórz skrzynię. W niej, jak się spodziewałeś, była korona.

Część czwarta

Nagle pociąg zaczął gwałtownie hamować. Dwóch uzbrojonych bandytów wyprowadziło pasażerów na zewnątrz, inni zabrali trumnę Ririego. Bandyci przedstawili się jako Harpo i Graucho. Powiedzieli, że są sługami doktora Virago. Zanim odeszli, przypomnieli sobie, że ich pan prosił o jakąś dziewicę. Nie namyślając się długo porwali Donnę.

Tym razem wcielasz się w Dina i Douga, którzy pozostali na lodzie. Twoim celem jest rzecz jasna uratowanie Donny. W ślad za złoczyńcami, wejdź na zaśnieżony step. Tam dwa razy podąż w lewo, a następnie do dołu. Staniesz przed zburzonym mostem, za którym będzie znajdowała się wioska. Spróbuj wziąć Dougiem kamień i wrzucić go do wody.

Doug dojdzie do wniosku, że to nie dla niego robota i poprosi o to Dina. Dimem wrzuć po kolei wszystkie głazy w strumień. Gdy będziecie już na drugiej stronie, udajcie się w kierunku wioski.

Zauwa§ysz stojący tam powóz cyganki Zeldy. Wejdź do niego. Wróżbiarka powita gości i powie, że im pomoże. Muszą jej jednak dostarczyć niezbędnych surowców, by mogła wykonać magiczną miksturę. Są to kości truposza, skrzydła nietoperza, ziarna słonecznika i lwi ząb. Gdy wyjdziesz na zewnątrz, zerwij z pobliskich chałup wszystkie wiszące tam sople. Weź stamtąd także lampę.

Po drugiej stronie ulicy stoi beczka z deszczówką. Woda doprowadzana jest do niej przez rynnę. Weź rynnę Dinem i udaj się na cmentarz.

Z ziemi podnieś pustą butelkę i napełnij ją spirytusem znajdującym się w lampie. Tak uzyskany alkohol podaj grabarzowi. Po przepłukaniu gardła powie Ci on, że pośrodku pobliskiego boru ma swoją wille doktor Virago. Ten świr podobno uważa, że potrafi wskrzeszać zmarłych.

Po skończonej konwersacji, weź walające się w pobliżu wykopywanego grobu kości. Udaj się teraz w kierunku kościoła. Dinem zdejmij płachtę z leżących pod murem belek. Siedzącemu nie opodal starcowi włącz pozytywkę. Przypomni mu się kołysanka z dzieciństwa i zaśnie. W tym momencie możesz zdjąć mu okulary. Dougiem podnieś leżący pod wieżą kamień. Następnie powbijaj w mur zerwane wcześniej sople.

Teraz możesz wdrapać się na górę. Podniesionym kamieniem rzuć w dzwon. Spowoduje to wypłoszenie nietoperza z kryjówki. Kierując Dougiem, złap tego skrzydlatego ssaka w płachtę. Następnie połącz rynnę z okularami i tak uzyskaną lunetą rozejrzyj się po okolicy. Zobaczysz między innymi drogę do willi doktora Virago. Zejdź z wieży i udaj się do lasu. W jednym z drzew ujrzysz dziurę. Po bliższym się jej przyjrzeniu stwierdzisz, że jest to dziupla wiewiórki. Wyjmij z niej nasiona słonecznika. Teraz udaj się do domu w kniejach.

Bramy będą strzegły, prócz śpiącego strażnika, dwa kamienne lwy. Jednemu z nich wyrwij z pyska kieł. Teraz masz wszystkie potrzebne składniki. Udaj się do Zeldy i przekaż je jej. Z gotową miksturą idź z powrotem do willi. Doug napije się mikstury i zamieni w nietoperza. Teraz wcielisz się w uwięzioną Donnę. Zostanie ona odprowadzona do pokoju przez samego doktora.

Wyjścia będzie pilnował żołnierz. Ze stolika weź perfumy. Następnie rozerwij leżącą na łóżku poduszkę i weź jedno pawie pióro. Spójrz teraz na sufit. Ujrzysz tam właz. Wejdź przez niego na strych. Tam weź jedną płytę gramofonową, wypchaną wronę i chloroform.

Zejdź na dół i chloroform dodaj do perfum. Następnie zawartością flakonu spryskaj strażnika stojącego przed drzwiami. Zejdź po schodach na dół i wejdź do pokoju. Spróbuj wziąć stamtąd popiersie. Spadnie ono z piedestału i się potłucze. Weź jeden z gipsowych odłamków walających się teraz po podłodze. Podnieś jeszcze z ziemi doniczkę, a ze stołu weź owoce. Przejdź do gabinetu doktora, który też znajduje się na dolnej kondygnacji.

W bibliotece znajdziesz książkę, którą przeczytaj. Przyjrzyj się wahadłu zegara. Ujrzysz na nim opiłki żelaza. Podnieś je. Z biurka weź pióro wieczne i dziennik doktora. Przeczytasz w nim recepture na wskrzeszającą miksturę. Obejrzyj oko stojące przy ścianie szkieletu. Wyjmij stamtąd klucz i otwórz nim gablotę. Wyjmij z niej słoik ze skrzydełkami nietoperza — wrzuć je do popielniczki. Włóż tam także owoce i pióro z poduszki. Tak powstałą miksturę zassij do pióra wiecznego. Teraz wracaj do swego pokoju.

Otwórz okno i zrzuć doniczkę na strażnika. Następnie wejdź na strych. Na podłodze narysuj z pomocą glinianego odłamka tajemny znak. Wstrzyknij wronie zawartość pióra wiecznego i postaw ją w namalowanym kręgu. Płytę posyp namagnesowanymi opiłkami i puść ją w adapterze.

Wyindukowany prąd naelektryzuje ptaszka, ożywiając go. Zajrzyj teraz do sypialni doktora Virago. Znajduje się ona koło pokoju, w którym zostałeś uwięziony. Poproś ożywionego ptaszka, aby przyniósł Ci klucze leżące koło łóżka doktora. Teraz możesz otworzyć frontowe drzwi.

Gdy Donna wyjdzie na zewnątrz...

Nie, nie będę Wam psuł zakończenia. Zanim skończę dodam jeszcze, że w części pierwszej, a zwłaszcza drugiej istnieje kilka innych, nie opisanych tu dróg osiągnięcia celu.

■ Mario

CORE DESIGN '94

RED BIG ADV.

dystrybucja
MIRAGE
(tel. (0-2) 671-77-77

cena det.
TEL.

wymagania sprzętowe
min. 386, VGA, 2 MB RAM, HDD

ocena
8

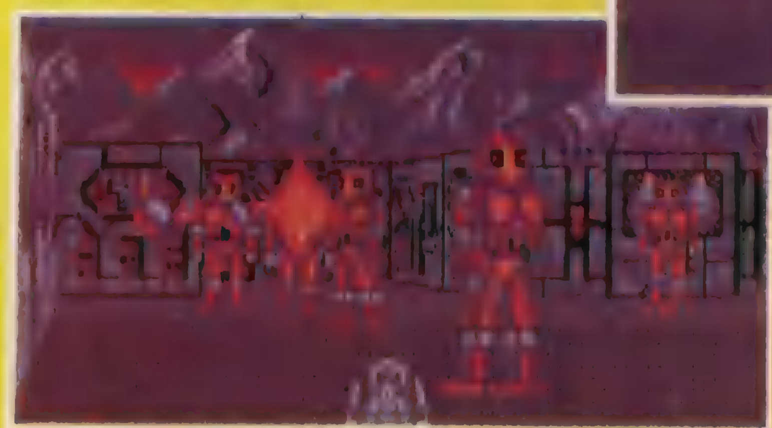






MIRAGE SOFTWARE
03-982 WARSZAWA, Gen.Abrahama 4
tel. 671 7777, 671 1551, fax 671 76 22




PROJECT BATTLEFIELD

* AMIGA 1MB

* Ruchome ściany, bloki skalne, elementy i urządzenia
* Kilkanaście rodzajów przeciwników, różne style walki
* Trójwymiarowy system generowania obrazu
* Kilka rodzajów broni o różnej skuteczności
* Standardowa wielkość punktów ekranowych LO-RES
* Jednocześnie kilkadziesiąt barw na ekranie
* Super szybkie algorytmy i procedury graficzne
* Cieniowane tła i selektywne oświetlenie
* Cztery wielkości ekranu akcji

To nie DOOM ... to coś więcej !

TAE KWON DO MASTER

태권도






* AMIGA 1200
* wkrótce A500, PC

* Digitalizowane postacie z olbrzymią ilością klatek animacji
* Czadowa muzyka oraz walki w różnych sceneriach
* Możliwość rozegrania turnieju z udziałem nawet 6 osób
* Ponad 700 kB animowanego, digitalizowanego intro
* Każdy z zawodników dysponuje specyficznymi technikami
* Udział prawdziwych mistrzów Taekwondo gwarantuje wysoki poziom technik oraz niespotykaną dotąd realność toczonych pojedynków

15

SPEEDWAY MANAGER 2

* AMIGA 1MB



Nowy manager ligi żużlowej
... nowa grafika
... nowe opcje
... nowe procedury
... czyli znakomita zabawa !

DOMAN

GRZECHY ARDANA

Hektolitry krwi, na szczęście tylko na ekranie !



* AMIGA 1MB

DAN WILDER

ZNAKOMITY SCENARIUSZ

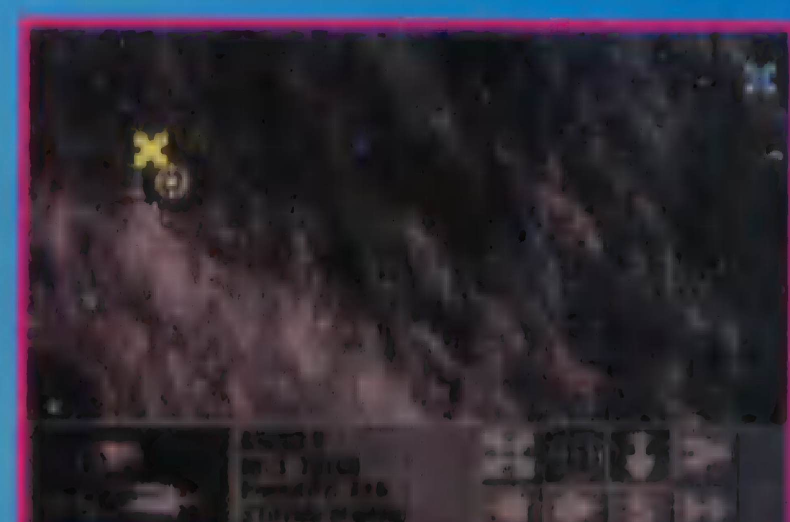
Gra przygodowa z elementami zręcznościowymi, interaktywnym scenariuszem i grafiką izometryczną !



POLE WALKI

STRATEGIA ... ZRĘCZNŚĆ I EKONOMI

renderowana grafika, rozbudowana fabuła, gra dla 1 do 4 graczy, gra jedyna w swoim rodzaju !



KRĘTACZ

SUPER ZABAWA

Nowa jakość w kategorii gier logiczno-zręcznościowych !

JURAJSKI SEN

ŚWIETNA GRAFIKA

Prawdziwy konkurent dla gier rodem z najlepszych konsol !



* AMIGA 1MB

HARDBALL 4

USA to dla nas Polaków trochę zwariowany kraj. Tam do niedawna, żaden brzdąc nie potrafił grać „w nogę" za to niemal każdy potrafi w ciągu kilku minut umiał wyłuszczyć zasady gry w baseball, a dodatkowo zasypać rozmówcę informacjami o tym kto, gdzie, kiedy i podczas jakiego spotkania. Nic więc dziwnego, że tam baseball jest najpopularniejszą grą zespołową. Na mecze tamtejszej zawodowej ligi MLB (Major League Baseball) przychodzi od 15000 do 70000 widzów. Najwięcej fanów mają Colorado Rockies, gdzie przychodzi średnio ok. 55000 widzów (biedna ta nasza piłkarska ekstraklasa)!

Od samego początku historii rozgrywek zespoły były podzielone na dwie ligi: American i National, których zwycięzcy spotykają się w wielkim finale (podobnie jak w zawodowej lidze koszykarskiej NBA). Z kolei każda z lig jest podzielona na trzy grupy: East, Central i West (w całej lidze jest 6 grup). Warto jeszcze wspomnieć, że pierwszy finał rozegrały w 1903 roku drużyny z Bostonu i Pittsburga, w którym wygrali ci pierwsi 5:3.

Dla przeciętnego Polaka baseball nie ma żadnego znaczenia, ponieważ u nas w kraju jest w ogóle nie rozpropagowany. Tylko od czasu do czasu w codziennej prasie pojawiają się małe artykuliki na temat tej dyscypliny. To wszystko jednak może się zmienić dzięki wspaniałej grze firmy Accolade „Hardball 4".

Boska grafika (SVGA), pełno statystyk, duży realizm – to jest to, co tygryski lubią najbardziej. Zanim jednak rozpoczniemy samą zabawę, należy znać przynajmniej pokrótce przepisy gry w baseball. Aby dokładnie omówić zasady gry prawdopodobnie zabrakło by nam tego numeru, więc są one ograniczone do najistotniejszych punktów. No to zaczynamy.

ZASADY ROZGRYWKI

W czasie meczu drużyna może grać w obronie, albo w ataku. Gdy gramy w obronie (wtedy, gdy piłkę rzuca miotacz [Pitcher]), to na boisku w naszej drużynie występuje 9 zawodników. Każdy z nich ma swoją wyznaczoną pozycję:

1) 1st baseman (1B) – zawodnik stojący na pierwszej bazie. Jego rękawica różni się trochę od rękawic innych graczy. Obecnie do najlepiej grających zawodników na tej pozycji należą m.in. Fred McGriff z klubu Atlanta Braves, John Kruk (Philadelphia Phillies) i Rafael Palmeiro (Baltimore Orioles).

2) 2nd baseman (2B) – zawodnik stojący na drugiej bazie. Gracze: Carlos Baerga (Cleveland Indians) i Ryan Sandberg (Chicago Cubs).

3) Shortstop (SS) – zawodnik grający między drugą a trzecią bazą. Gracze: Moises Alou (Montreal Expos) i Cal Ripkien Jr (Baltimore Orioles).

4) 3rd baseman (3B) – zawodnik grający na trzeciej bazie. Gracze: Robin Ventura (Chicago White Sox), Travis Fryman (Detroit Tigers) i Wade Boggs (N. Y. Yankees).

Kolejnych trzech graczy tworzy grupę zawodników tzw. pola „pozabazowego" (Outfielders).

5) Centrefielder (CF) – zawodnik stojący po środku pola „pozabazowego". Gracze: Ken Griffey Jr. (Seattle Mariners), Barry Bonds (San Francisco Giants).

6) Rightfielder (RF) – Zawodnik stojący po prawej stronie pola „pozabazowego". Gracze: Dave Justice (Atlanta Braves)

7) Leftfielder (LF) – zawodnik stojący po lewej stronie pola „pozabazowego". Gracze: Kirby Puckett (Minnesota Twins), Len Dykstra (Philadelphia Phillies).

8) Catcher (C) (bramkarz, łapacz) – jego pozycja znajduje się za graczem odbijającym, czyli tym, który jest w ataku, na bazie którą się nazywa Home Base. Jego zadaniem jest łapanie piłek rzucanych przez miotacza (Pitchera). Ma on również charakterystyczny ubiór: kask, ochraniacze, specjalne rękawice. Gracze: Mike Piazza (L.A. Dodgers), Darren Daulton (Philadelphia Phillies).

9) Pitcher (P) (miotacz) – zawodnik rzucający piłki, tak aby zawodnik odbijający jej nie uderzył. Pole w jakie musi trafić piłka ma szerokość Home Base a wysokość od łokcia do kolan gracza odbijającego. Gracze: Pedro Astacio (L. A. Dodgers), Roger Clemens (Boston Red Sox). Gdy drużyna jest w ofensywie, zadaniem gracza jest odbijanie piłki, tak by móc zdobyć co najmniej jedną bazę. Zdobycie czterech baz to punkt (o zdobywaniu punktów nieco niżej). Pałkarz wyposażony jest m.in. w kask i kij. Stoi on z lewej lub prawej strony Home Base (wszystko zależy od tego czy jest prawo- czy leworęczny). Odbijającym może zostać każdy gracz drużyny, nie ma tu tak sztywnych reguł jak w grze obronnej.

Same zasady gry najłatwiej jest przedstawić na przykładzie drużyny „X" i „Y". Gdy drużyna „X" rzuca piłkę (jest w defensywie) musi „wyautować" przeciwnika. Out można zrobić różnymi sposobami:

a) przez miotacza (Pitchera), który musi rzucić trzy razy piłkę, tak aby złapał ją Catcher i nie odbił uderzający, a tor lotu nie przekroczył regulaminowego pola. Jedno takie uderzenie nazywa się Strike.

b) wtedy, kiedy uderzający drużyny „Y" odbije piłkę, a któryś z zawodników z pola złapie ją, zanim dotknie ona ziemi.

c) przez dotknięcie piłką tzw. Tag, ale UWAGA! Nie można jej rzucić w przeciwnika.

d) wtedy, kiedy zawodnik drużyny „Y" odbije piłkę, tak, że dotknie ziemi i zostanie złapana przez zawodnika drużyny „X", który rzuci ją do któregoś „basemana" (stojącego na bazie, do której biegnie zawodnik „Y").

PUNKTACJA

• punkty zdobywa się bezpośrednio przez HOME RUN. Z Home Run mamy do czynienia wtedy, gdy odbijający obiegnie boisko po liniach łączących bazy i nadepnie na każdą z nich (w kolejności 1, 2, 3 i Home Base). Jeżeli piłka po uderzeniu przekroczy teren boiska, a niekiedy nawet stadion, mamy do czynienia z Outfield Home Run. Z Infield Home Run mamy do czynienia wtedy, gdy piłka nie opuści terenu boiska, a mimo to uderzającemu uda się obiec bazy i zdobyć punkt. Przez Home Run można zdobyć od 1 do 4 punktów. Jeżeli są zajęte trzy bazy, to wykonując Home Run drużyna zdobędzie 4 punkty (trzy punkty stojących wcześniej na bazach plus punkt odbijającego).



Michael Jordan w zawodowej lidze baseballa





ACCOLADE '94

HARDBALL 4

dystrybucja  cena det. 

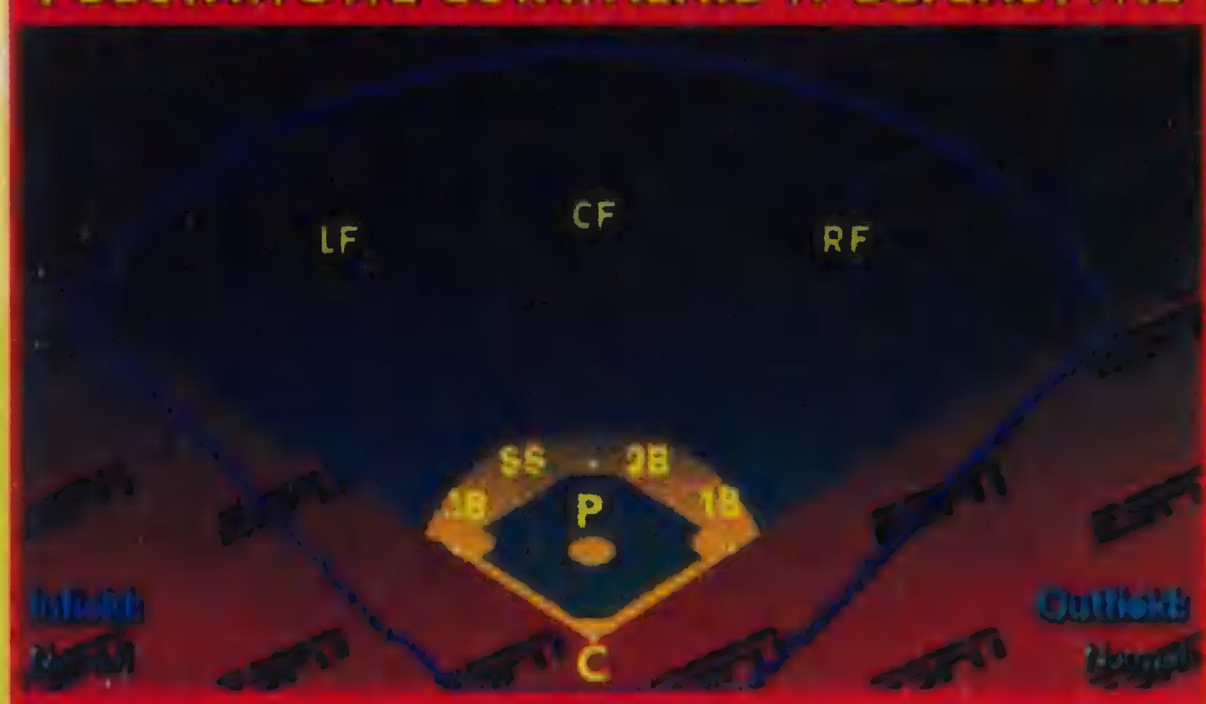
wymagania sprzętowe: min. 386 DX, VGA, 4 MB RAM, HDD

ocena: 8

• Steal The Bases – w dosłownym znaczeniu „kradnięcie baz". Jeżeli zawodnik atakujący stoi na którejś z baz np. pierwszej i uda mu się przebiec, tak aby nie „zauważyli" go zawodnicy defensywni (przeciwnej drużyny) i zdoła dotknąć drugiej bazy przed tym jak Pitcher pośle piłkę do drugiego bazowego (w tym przypadku), to wtedy „ukradł" bazę. Jeżeli któryś z zawodników atakujących zdoła ukraść Home Base, wtedy jego drużyna zdobędzie punkt.

• najpowszechniejszym sposobem jest zdobywanie kolejnych baz dotąd, aż któryś z zawodników zdobędzie Home Base. UWAGA! Jeden zawodnik – jedna baza, nie może na jednej bazie stać dwóch lub więcej zawodników. W czasie gry w „Hardball 4" przyda się jeszcze znajomość dwóch zagrań:

• Foul Ball (faulowa piłka) – to uderzenie piłki przez zawodnika z dru-



żyny atakującej, tak aby przeleciała między *Home Base* a 1 lub 3 bazą. Takie zagranie liczy się jak 1 Strike.

UWAGA! Gdy zawodnik atakujący ma *2 Strike*, to może sfaulować jeszcze 2 razy zanim zostanie Out.

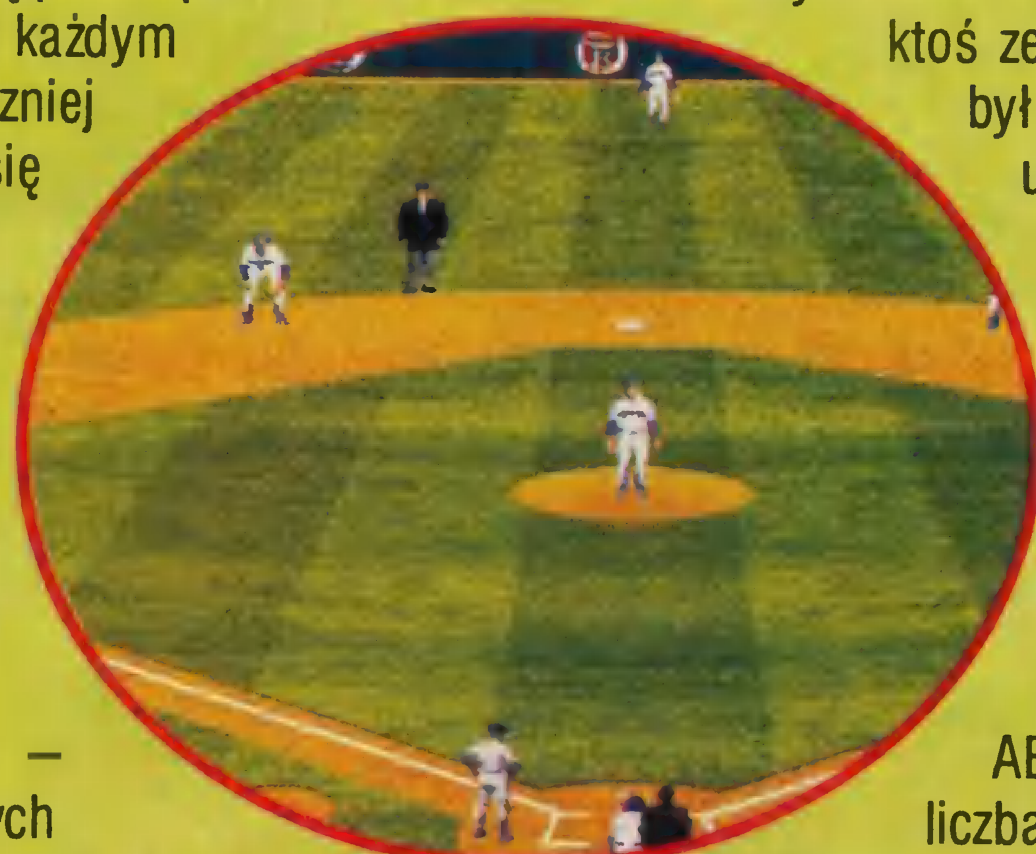
• Walk – uderzający zawodnik robi Walk wtedy, gdy Pitcher (miotacz) wceluje piłką w niego lub kiedy 4 razy źle rzuci piłkę (tor lotu piłki przekroczył pole w jakie musi rzucić miotacz [Pitcher]).

Mecz baseballowy toczy się z reguły przez 9 zmian (Innings). Ale kiedy po 9 zmianach wynik jest remisowy, sędzia zarządza dogrywkę. W czasie jednej zmiany każda drużyna raz odbija piłkę (jest w ofensywie). Aby zawodnicy będący w defensywie mogli odbijać, muszą 3 razy wyautować przeciwników. W czasie jednego uderzenia można zrobić 2 lub nawet 3 Outy!

przeciwnika. Jednak jego koledzy (sam Pitcher nie odbija) z drużyny muszą zdobyć tyle punktów, aby wystarczyło do wygranej. Wtedy to pitcher kończący ma zapisane w statystykach na konto „Win" i dodatkowo „Save" – uratowanie przed przegraną.

Myślę, że podstawowe zasady gry w baseball wystarczą do rozpoczęcia zabawy w „Hardball 4" (mnie wystarczyły). Dobrze, koniec bajdurzenia pora napisać parę słów o samej grze. Co nam ona właściwie oferuje? Przede wszystkim wspaniałą grafiką i niezłe efekty dźwiękowe, co jest niewątpliwie mocną jej stroną. Oprócz tego łatwy panel obsługi i szeroki wachlarz prowadzenia rozgrywek m.in. możliwość utworzenia własnej ligi (m.in. zmiana nazwisk, zaprojektowanie herbów klubów), grania w któryś z wcześniej nagranych stanów lub po prostu rozpoczęcie rozgrywek

glądają statystyki najlepszych graczy ligi. Przy statystykach występuje szereg skrótów, które postaram się wyjaśnić, co niewątpliwie powinno pozwolić po każdym meczu baczniej przyglądać się osiągnięciom naszych podopiecznych.



Zacznijmy od miotaczy:

W – Wins – liczba wygranych

L – Loses – liczba przegranych

E.R.A. – Earned Runs Average – przeciętna liczba zdobytych punktów podczas rzucania danego Pitchera. Im niższa tym lepsza, np. gdy zawodnik (Pitcher) „X" w jednym meczu spowodował, że przeciwna drużyna zdobyła 3, a w drugim 4

jeden z zawodników jego teamu), 3 RBI (gdy będzie dwóch). Niekoniecznie trzeba uderzać Home Run, aby mieć RBI. Wystarczy, aby ktoś ze swojej drużyny był na bazie przed uderzeniem, a po uderzeniu piłki przebiegł przez Home Base.

SB – Stolen Bases – liczba kradzionych baz.

AB – At Bats – liczba „być przy kiju".

Na koniec kilka wskazówek:

• przede wszystkim należy zaopatrzyć się w dobry procesor, najlepiej 486DX-40 MHz, 4 MB RAM (rekomendowane 8 MB) i szybki twardy dysk,

ASEBALL

• Double Play (2 Outy) – np. w sytuacji, gdzie jeden z zawodników drużyny „Y" (atakującej) stoi na 1 bazie, a drugi odbija właśnie piłkę. Gdy odbijający wybije piłkę, tak aby złapał ją w locie zawodnik drużyny „X" (1 Out) i posłał ją do 2 bazowego, gdzie biegł zawodnik stojący na pierwszej bazie (z drużyny „Y"), a drugi bazowy (drużyny „X") złapie piłkę przed przybiegnięciem zawodnika przeciwnej drużyny. Wtedy mamy do czynienia z Double Play. W przypadku, gdyby wcześniej na drugiej bazie stał zawodnik drużyny „Y" i został też wyautowany, to byłoby Triple Play.

Na koniec warto jeszcze parę słów poświęcić najbardziej newralgicznej pozycji na boisku, czyli miotaczowi (Pitcher).

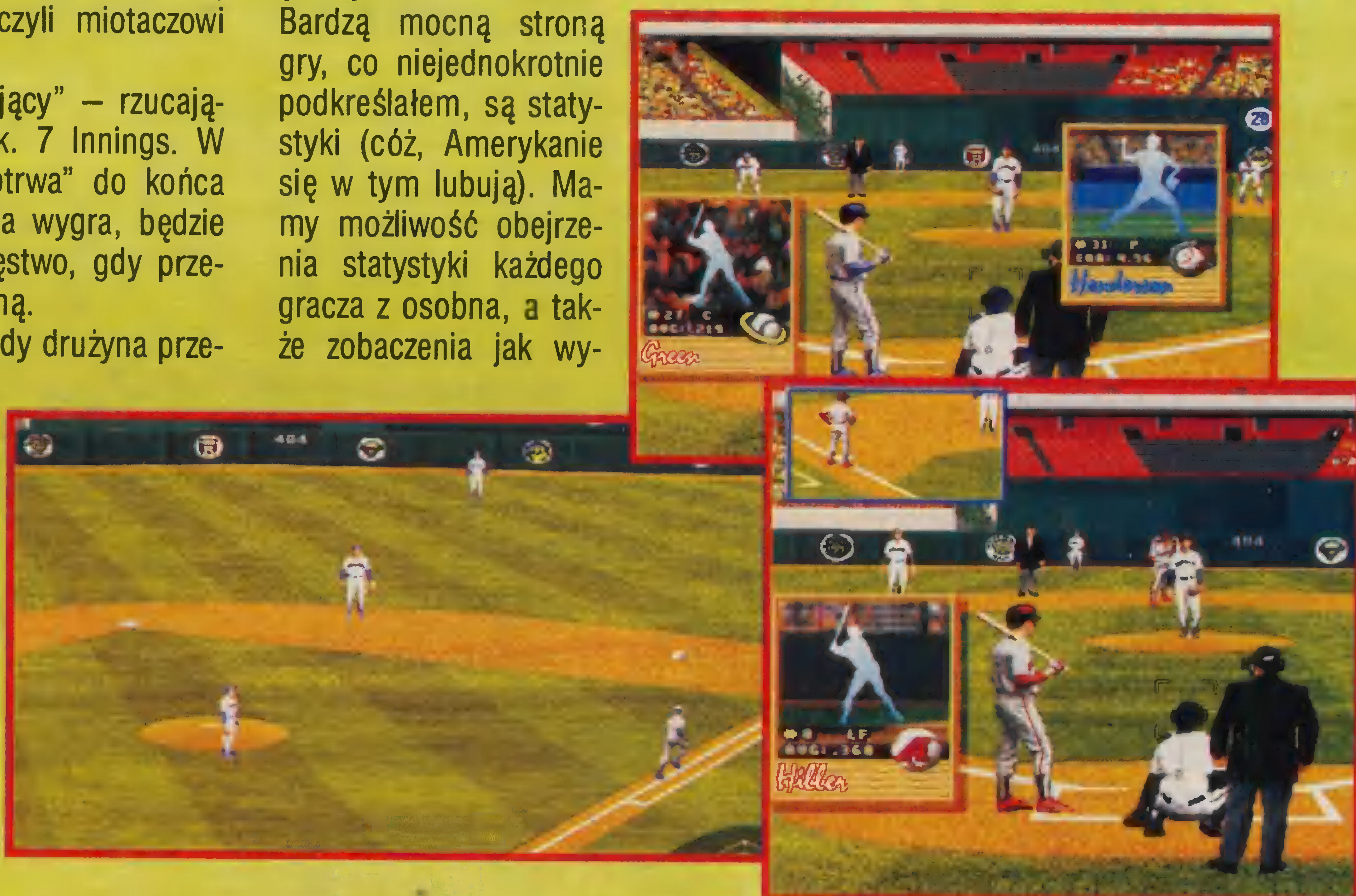
Starters – „startujący" – rzucający przez pierwsze ok. 7 Innings. W przypadku kiedy „dotrwa" do końca meczu i jego drużyna wygra, będzie miał „Win" – zwycięstwo, gdy przegra „Lost" – przegraną.

Relief Pitchers – gdy drużyna przegrywa, wprowadza się miotacza kończącego. Gdy miotaczowi kończącemu uda się doprowadzić drużynę do zwycięstwa – tak rzucać, aby przeciwnik nie odbił piłki i wyautować

od początku. Jest również możliwość ćwiczenia poszczególnych elementów rozgrywki m.in. z pozycji pałkarza, jak również miotacza. Można także rozegrać pojedynczy mecz między dowolnymi drużynami (szczególnie polecam początkującym) lub rozpocząć rozgrywki ligowe, gdy będziemy dostatecznie dobrzy, w trzech formułach ligi: Short, Half lub Full.

Ukoronowaniem naszych umiejętności będzie rozegranie meczu All Stars między najlepszymi graczami American League i National League.

Jeżeli chodzi o taktykę, to mamy właściwie nieograniczone możliwości. Poprzez normalne zmiany zawodników, aż do ustawień poszczególnych graczy na boisku. Bardzą mocną stroną gry, co niejednokrotnie podkreślałem, są statystyki (cóż, Amerykanie się w tym lubują). Mamy możliwość obejrzenia statystyki każdego gracza z osobna, a także zobaczenia jak wy-



punkty, to jego przeciętna na jeden mecz wynosi 3.50.

SV – „Saves" (dla Relief)

SO – Strike Outs – liczba Outów przez rzuty (dobre).

Dla uderzających:

B. AVG – przeciętna trafienia w piłkę (nie liczy się Fouls). Im wyższa tym lepsza, np. gracz był cztery razy „przy kiju" (uderzał) i dwa razy trafił, średnia 0.500.

HR – liczba Home Runs

RBI – liczba zdobytych punktów, np. gdy zawodnik uderzy Home Run ma 1 RBI (gdy żaden z zawodników jego drużyny nie będzie stał na bazie), 2 RBI (gdy będzie na bazie stał

• zanim zdecydujemy się rozegrać pierwsze mecze ligowe, doradzam rozegrać kilka sparingów, poćwiczyć rzuty piłką i jej odbicia,

• gdy się bronisz, staraj się urozmaicać rzuty. Raz rzucać podkręcone piłki (Curveball), innym razem szybki (Fastball – ich średnia prędkość wynosi ok. 140 km/h), a także próbować rzucać ślizgające piłki (Slider). A wszystko po to, aby nie przyzwyczaić przeciwnika do jednego rodzaju rzutu,

• gdy atakujesz, należy zawsze wiedzieć, na których bazach stoją zawodnicy Twojego zespołu, bo czasami prócz mocnych (Power) i normalnych (Contact), warto zastosować krótkie odbicie (Bunt – troszeczkę inny uchwyt kija). Szczególnie należy pomyśleć nad rodzajem odbicia, gdy któryś z Twoich zawodników stoi na trzeciej bazie.

Jeżeli chodzi o gry sportowe, jest to niewątpliwie jedna z najlepszych gier tego typu. Polecam ją dosłownie wszystkim, tym którzy znają przynajmniej po części baseball, jak i tym, którzy go w ogóle nie znają. Mam nadzieję, że dzięki temu artykułowi gra w „Hardball 4" stanie się przyjemnością, czego wszystkim potencjalnym graczom serdecznie życzą:

■ **M. Stachura i M. Bakuliński**

PS. Powyższy artykuł dedykujemy wszystkim polskim graczom baseballa.

ESPN BASEBALL TONIGHT

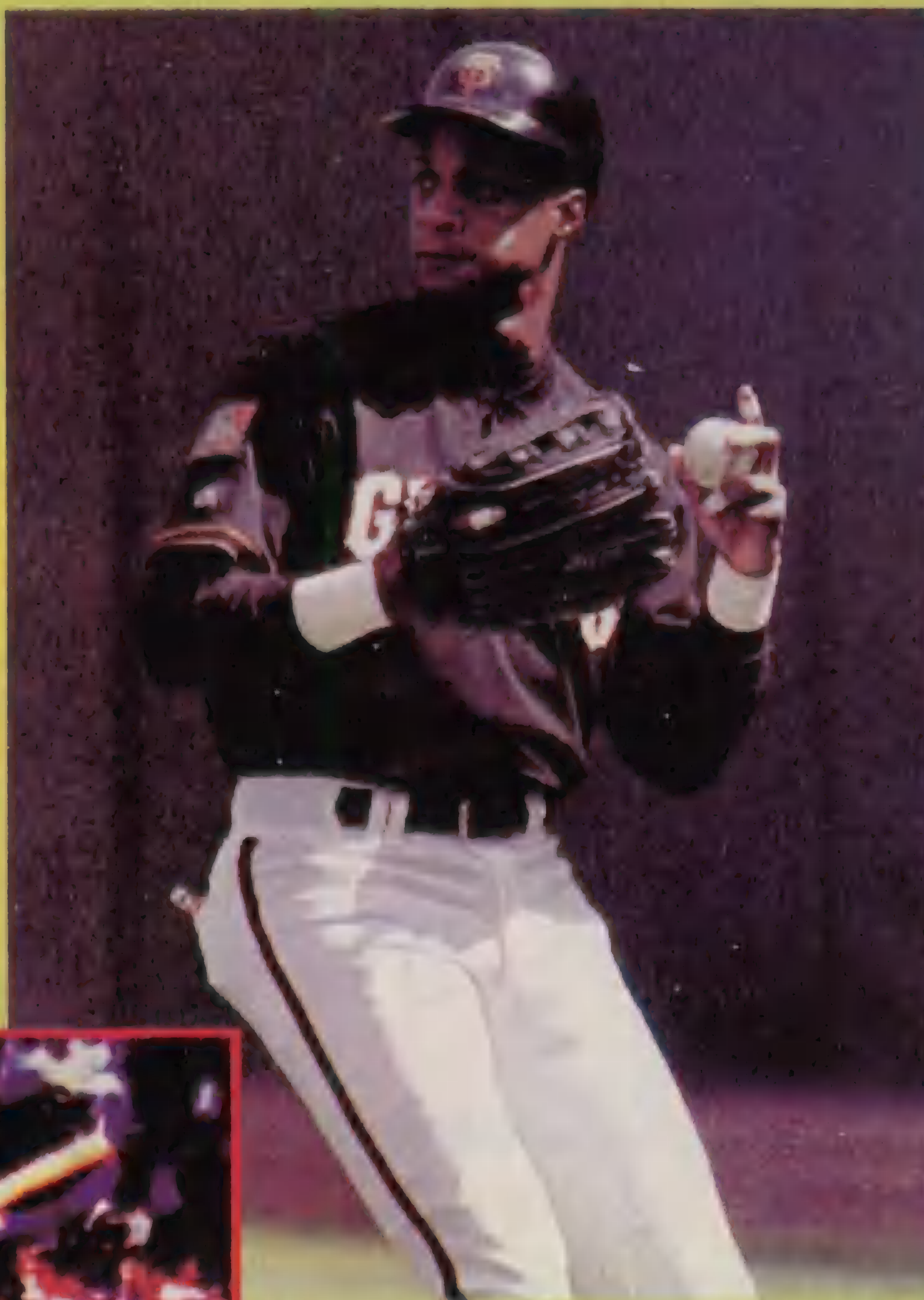
Właśnie na dniach ma się skończyć, najdłuższy w historii amerykańskiego sportu, strajk baseballistów. Z powodu strajku zrezygnował z dalszej gry w baseball Michael Jordan, powracając do koszykówki (nareszcie!), przez co wyraźnie wzrosły szanse Chicago Bulls na mistrzostwo. Jednak firmy produkujące gry nic sobie ze strajku nie robią i wypuszczają na rynek kolejne produkty o tematyce baseballowej.

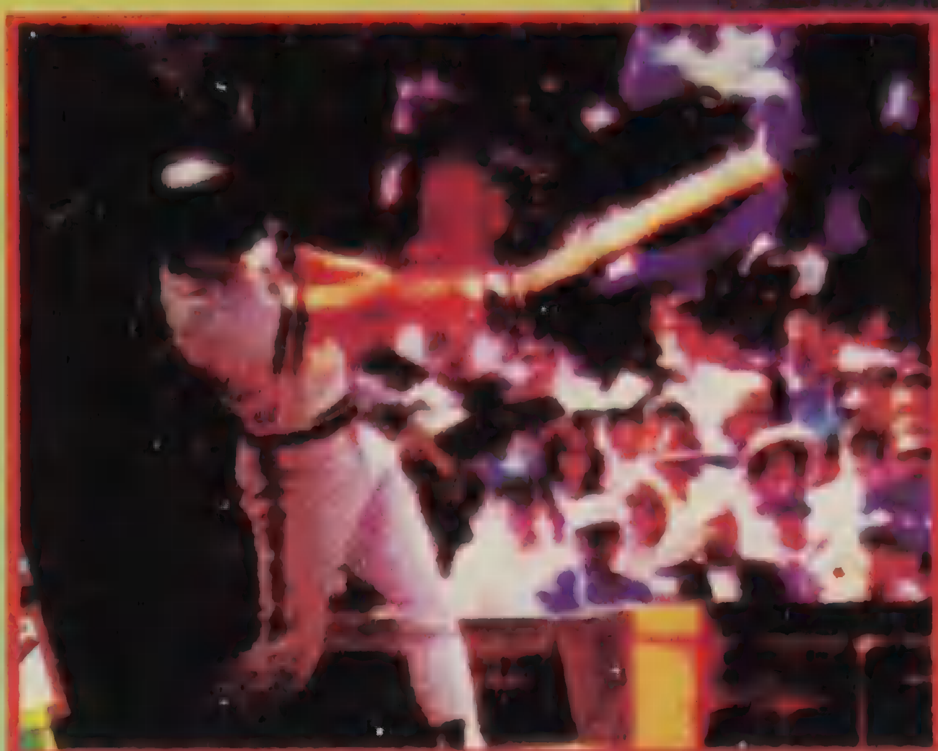
Taką jeszcze ciepłą gierką jest „ESPN BASEBALL TONIGHT". Przy produkcji tej gry uczestniczyło kilka firm, między innymi amerykańska stacja telewizyjna ESPN, a także MLB (Major League Baseball – zawodowa liga baseballowa). Właśnie MLB udostępniła prawdziwe nazwiska graczy, a także nazwy klubów i ich odznakami, aby pomóc rozpropagować baseball w ciężkich chwilach dla tych rozgrywek.

Śmiało mogę napisać, że głównie dzięki włączeniu się MLB, gra jest szalenie atrakcyjna. Jednak główną jej zaletą jest grafika (SVGA). Wspaniale dopracowane główne menu (rzuca na kolana), wszelkiego rodzaju zestawienia, włącznie z bosko wykonanymi odznakami klubów, to jest to co w tej grze urzeka najbardziej.

Jedynym minusem gry (przynajmniej dla mnie) jest grafika samego meczu. Jest on tylko w trybie VGA, co w tak dopracowanej grze jest prawdziwym rozbojem. Gdyby boisko do gry było choć tak dobrze wykonane, jak w „Hardball 4" to „ESPN..." przez długie miesiące nie schodziłaby z czołowych miejsc list przebojów. W grze są również niezłe efekty specjalne, do których należy niewątpliwie, odgrywany przed każdym meczem, hymn Stanów Zjednoczonych. Jeżeli chodzi o samą rozgrywkę meczu, to możliwości są prawie nieograniczone. Można zmieniać ustawienia graczy w dowolną stronę, a także dokonywać zmian personalnych. Istnieje również możliwość replayów. Na uwagę zasługuje również, co w tego rodzaju grach jest normalne, możliwość trenowania poszczególnych zagrywek. Każdemu zasiadającemu do tej gry polecam ten wariant, ponieważ w czasie meczu może dojść do strasznej kompromitacji i przegranej jakiej jeszcze MLB nie zanotowała.







Nie będę się więcej rozwodził na temat tej gry, w nią trzeba po prostu zagrać. Jest ona tak wspaniała, że mógłbym o niej napisać jeszcze wiele dobrego. Gdyby posiadała grafikę meczu SVGA, to w skali od 1 do 10 dałbym jej co najmniej 11 (słownie: jedenaście). To chyba komentarza nie wymaga.

■ MB

SONY '95	
ESPN	
dystrybucja: ✗	cena det.: ✗
wymagania sprzętowe: min. 386 DX, 4 MB RAM, VGA, HDD	ocena: 9

FLYING TIGERS

Grą zasługującą na zauważenie jest niewątpliwie „Flying Tigers". Została ona zrobiona przez mało znaną firmę Ticsoft i jej okrojona wersja jest dostępna jako shareware. Gierka ta jest typową strzelaniną, znaną z automatów. Moim zdaniem, może ona konkurować z powodzeniem ze znanym chyba wszystkim posiadaczom PC-ta „Raptorem". We „Flying Tigers" wcielasz się w pilota eskadry o nazwie analogicznej z tytułem gry, aby zwalczać przestępczość w przyszłości. Jednakże będziesz musiał się cofnąć wstecz w czasie, ponieważ bandyci zrobili to, aby zmienić bieg historii Świata. Zaczynasz w 1942, gdyż bossowie zaczęli transferować broń do Imperium Japońskiego. Następnie przewijasz się kolejno przez lata 1972 i 2012. Zaletą tej gry jest szybka animacja, niezła choć miejscami monotonna grafika i muzyka na niezłym poziomie. Można grać oczywiście na dwu graczy, gdy jeden wspiera drugiego. Działko pokładowe może działać w trzech trybach, każdy na dwóch poziomach siły ognia. Prócz tego dostępne są bronie drugoplanowe, np. napalm, rakiety, laser itp. Po zestrzeleniu klucza żółtych samolotów można wziąć premię wyposażającą statek w jedną z broni drugoplanowych. Tryby działania działka pokładowego zmienia natomiast premia pozostająca po zestrzelonych dużych zielonych samolotach. Jeżeli ktoś lubi tego typu gry, to polecam.

■ Marlo

TICSOFT '95	
FLYING TIGERS	
dystrybucja: ✗	cena det.: ✗
wymagania sprzętowe: min. 386 SX, 4 MB RAM, VGA, HDD	ocena: 8





WOODRUFF





Ludzie to bardzo niebezpieczne i złośliwe istoty, które zawsze robią to na co mają w danej chwili ochotę, rzadko przejmując się późniejszymi skutkami swoich poczynań. Tak więc po odkryciu energii atomowej pozostawało właściwie tylko kwestią czasu, kiedy tej niszczycielskiej broni użyją przeciwko sobie. Pewnego pięknego dnia stało się nieuniknione — rozpętała się krótka aczkolwiek bardzo widowiskowa wojna. Ocalałe niedobitki by uniknąć śmiertelnego promieniowania na wiele, wiele, wiele lat musiały schronić się w głęboko skrytych pod powierzchnią ziemi bunkrach. Tymczasem życie powoli odradzało się. Powstało wiele nowych gatunków zwierząt, a także rasa Boozooków — spokojnych, miłujących pokój istot. Na Wzgórzu zbudowali Miasto, w którym zamieszkali. W końcu ludzie wyszli ze swojego podziemnego schronienia. Jak łatwo można zgadnąć, podbili Boozooków i uczynili z nich swoich niewolników. Woodruffa, głównego bohatera gry, poznajemy w chwili gdy jako malutkie dziecko przypatruje się doświadczeniu profesora Azimutha. Chwilę później, na odgłos pękających drzwi, profesor ukrywa Woodruffa z tajemniczym urządzeniem na głowie. Drzwi ulegają przeważającym siłom wroga i do mieszkania wpada banda zbirów. Bez pytania, biorą profesora pod pachę i unoszą w siną dal, a jeden z nich, wyposażony w metalowy nos, z zimną krwią masakruje... pluszowego niedźwiadka. Złe chwile w życiu nie trwają jednak wiecznie — napastnicy odchodzą zostawiając wstrząśniętego Woodrufa samego w zdemolowanym mieszkaniu. Podczas nocy urządzenie Azimutha powoduje przyspieszony wzrost malca, tak że nowy dzień wita on już jako człowiek dojrzały. W tym momencie przejmujemy kontrolę nad Woodruffem. Rozwiązując kolejne piętrzące się na naszej drodze zagadki, odkrywamy tajniki działalności profesora, ludzkiego rządu Miasta, nieszczęście jakie dotknęło Mądrych Boozooków a nade wszystko czym (a może kim?) jest zagadkowe Schnibble. Zarówno obszar jak i fabuła gry są bardzo rozległe, jednak w „Woodruffie" w odróżnieniu od „Goblinów", akcja jest mniej liniowa i w mniejszym stopniu polega tylko na rozwiązywaniu serii zagadek logicznych. Można nawet pokusić się o stwierdzenie iż „Woodruff" to prawie gra przygodowa. Bohater gry chodzi po terenie Miasta, zbiera przedmioty i wykorzystuje je, czasami, na różne ciekawe sposoby. Oprócz tego musi także rozmawiać z rozmaitymi postaciami. Czasem otrzymuje od nich wskazówki, czasem prezenty, a niekiedy wykonuje dla nich drobne przysługi w zamian za ich pomoc. Rozmowy prowadzi się bardzo prosto — wystarczy kliknąć na rozmówcy by zamienić z nim kilka słów. Irytujące jednak jest w tym iż na każdej postaci trzeba kliknąć kilka razy, niemalże wyciągać z niej zdanie po zdaniu, a że powiedziała już wszystko co miała do powiedzenia wiadomo dopiero po tym iż zaczyna się powtarzać. Kontrola poczynań Woodruffa jest również nieskomplikowana, podobna zresztą do „Goblinów". Po najechaniu kursorem na „używalny" obiekt, na ekranie zostaje wyświetlona jego nazwa. Kliknięcie w takim momencie spowoduje iż przedmiot zostanie podniesiony albo Woodruff spróbuje coś z nim zrobić. Prawym klawiszem myszy otwiera się tzw. inventory — i tu znów wystarczy kliknąć na przedmiocie by go przygotować do użycia, a kolejnym kliknięciem spożytkować w wybranym miejscu. Zagadki i problemy jakie Woodruff będzie musiał podczas gry rozwiązać mają dość silny charakter „logiczny". Oznacza to niestety iż w wielu przypadkach, zwłaszcza pod koniec gry, próba posunięcia akcji do przodu kończy się na wypróbowywaniu wszystkich przedmiotów w najbardziej przypadkowych miejscach z nadziei iż coś z tego wyniknie. Bardzo podchwytliwe jest również to, że w kilku przypadkach zamierzoną akcję trzeba wykonać kilkukrotnie (np. podnoszenie puszki). Dostęp w każdym momencie gry do wszystkich plansz jakie wraz z rozwojem akcji były udostępniane, w przypadku „zacięcia się" oznacza że „Woodruff" bardzo łatwo może stać się grą frustrującą. Z drugiej jednak strony ukończenie „Woddruffa" daje olbrzymią satysfakcję, zwłaszcza iż od strony graficznej i dźwiękowej programowi naprawdę nie można nic zarzucić. Kolorowa, wyrazista grafika w wysokiej rozdzielczości oraz sprawna animacja okraszana humorem rodem prosto z kreskówek niewątpliwie dodają uroku grze.



Teraz mała uwaga: „Woodruff" jest całkowicie gadany, tzn. nie ma możliwości wyświetlania tekstu rozmów. „Woodruffa" polecałabym przede wszystkim tym, którym podobały się „Gobliny". Jednak jeżeli ktoś chciałby sprawdzić swoje umiejętności w rozwiązywaniiu skomplikowanych zagadek, to również gorąco go zachęcam do kupna. Ostatecznie, mimo iż trudny do przejścia, „Woodruff" jest naprawdę dobrze opracowaną i pełną humoru grą.

Zaczynasz grę przed domem profesora Azimutha. Podnieś czerwony guzik (UNDERWEAR BUTTON) i porozmawiaj z gostkiem stojącym przy murku (ONLOOKER) — po informacje zostaniesz skierowany do J. F. Sebastiana, zazwyczaj przebywającego w barze. Idź w lewo aż dojdziesz (dolnym przejściem) nad zatrutą rzekę. Spod pudełka (WOODEN BOX) wyjmij nakrętkę (NUT). Spytaj się żebraka (BEGGAR) czy możesz bezpiecznie przejść przez wodę, a gdy po jego podstępnej namowie sparzysz się w stopy, rzuć w drania nakrętką. Zabierz but (BOOT OF CROCOMOTH HAIR) który zgodnie z prawem akcji i reakcji zostanie Ci odrzucony. Wróć przed dom Azimutha. Zdobycznym butem strąć z dachu drugi do pary i nałóż je na nogi. Znalezione w środku buta zdjęcie pokaż kobiecie (YOUNG WOMAN) siedzącej na balkonie na ulicy Smutnego Boozooki (STREET OF SAD BOOZOOK). Fanka profesora wymieni Ci zdjęcie na artykuł o wynalazku Azimutha. Ciągle używając dolnego przejścia wróć nad rzekę. Buty zapewnią Ci dostateczną ochronę byś mógł ją przekroczyć. Będąc już po drugiej stronie wody podnieś nakrętkę i przejdź w lewo, do Alei Przy Barze (WINO'S ALLEY). Z wora pierza (BAG OF FEATHERS) weź garść piór i zamień kilka słów z pijaczkiem (WINO). Wejdź do baru (BAR OF BOOZOOK AND HUMAN FRIENDS). Porozmawiaj z barmanką (BAR OWNER). Kobiecina, a w zasadzie boozookinia przedstawi Ci się jako twoja dawna nauczycielka, przypomni iż Azimuth to twój adoptowany ojciec i przekaże w jego imieniu kamień w kształcie litery A. Poproś ją jeszcze by wskazała Ci wśród klientów J. F. Sebastiana i by nauczyła Cię czytać. Gdy się zgodzi podaj jej artykuł. Po skończonej nauce przeczytaj plakat z numerem programu meteorologicznego (NOTICE). Poczekaj aż z sufitu opuści się barman na szelkach i z kieszeni (BARMAN'S POCKET) zwiń mu ot-



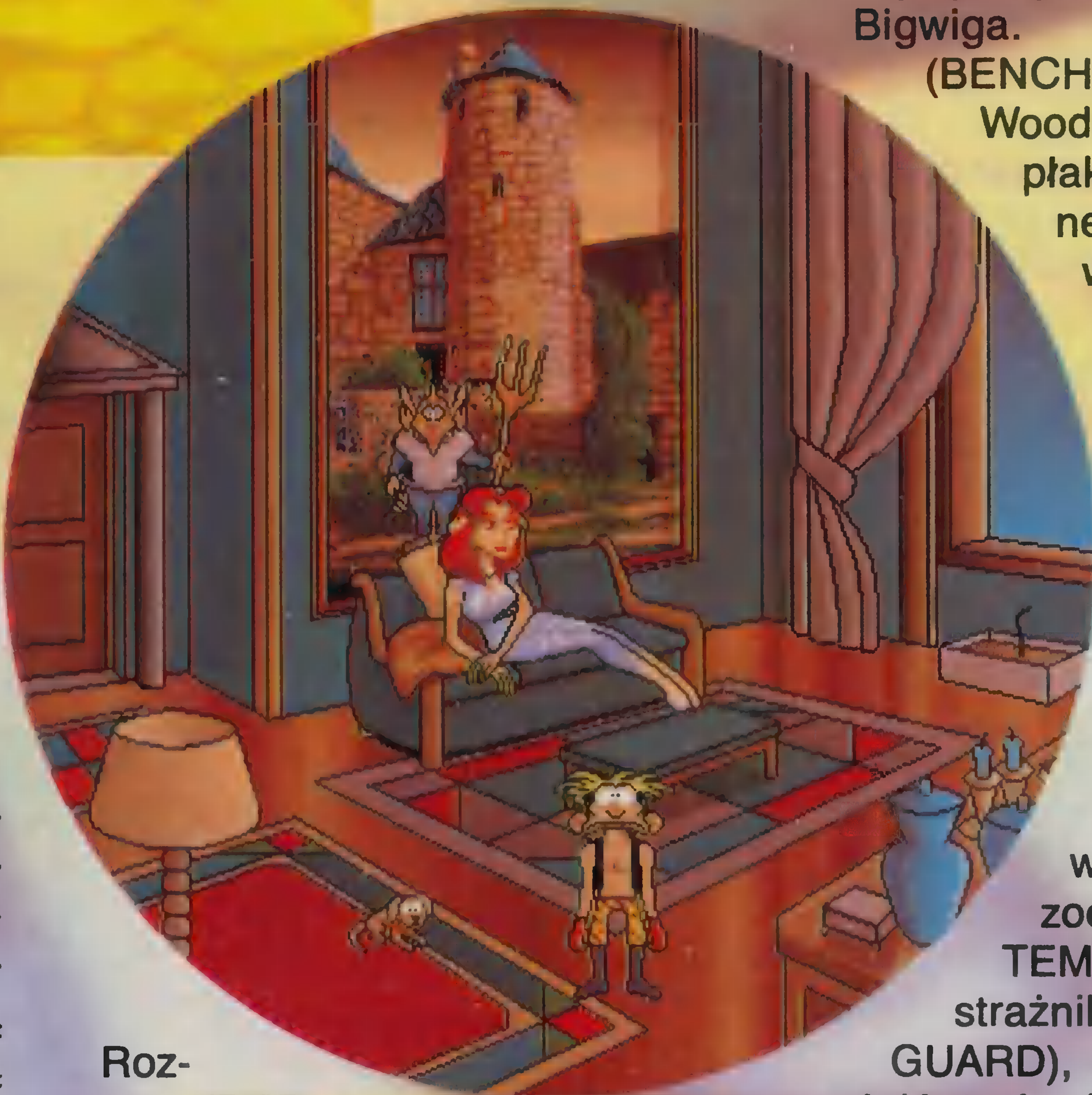




wieracz do butelek. Podejdź do Sebastiana, zabierz stojącą przed nim filiżankę kawy (CUP OF COFFEE) i wypytaj się go o ostatnie wydarzenia. Informacje jakie Ci udzieli spowodują, iż Woodruff odzyska pamięć. Przypomni sobie o tym, jak Bigwig porwał jego tatę — Azimutha — i brutalnie zamordował ukochanego pluszowego misia. Następnie, zgodnie z oczekiwaniami, postanowi zemścić się na wstrętnym bandziorze. Po tej fali wspomnień podnieś leżący nie opodal pędzel (BRUSH), wróć do baru i wyjdź na zewnątrz. Poczęstuj pijaka kawą, w zamian za co sprezentuje Ci zegarek i zamocz pędzel w beczce smoły (TAR BARREL). Idź na ulicę Smutnego Boozooki i we wgłębienie w kamieniu ("A" IMPRINT) włóż kamienną literę. Zdobędziesz w ten sposób tobozon — skrzyżowanie telefonu z telewizorem. Udaj się na ulicę Schodkową (STAIRS STREET). Kopnij leżącą na chodniku puszkę (CAN OF FOOD) i podnieś ziarnko fasoli (BEAN) które z niej wypadnie. Kopnij puszkę jeszcze raz i podnieś ją. Wróć przed dom Azimutha, przeczytaj instrukcję obsługi windy (PRESS HERE...) i wjedź na wyższy poziom miasta, do Centrum Administracyjnego (ADMINISTRATION CENTER). Idź w lewo na Plac Brotoflatronu (AREA OF BROTOFLATRON). Przeczytaj ogłoszenie o naborze chętnych do pracy w fabryce (EMPLOYMENT AD) i korzystając z tobozonu zadzwoń do biura zatrudnienia (RECRUITMENT NO). Dowiesz się iż potrzebne jest twoje zdjęcie i próbka oddechu. Porozmawiaj z graczem (GAMBLER) i wejdź do sklepu zoologicznego (CUI-CUI OUAH-OUAH STORE). Podejdź do papugi (JEFF LOVEBIRD) i zlikwiduj powód jej roztargnienia zamalowując pędzlem strategiczne obszary plakatu (POSTER). Porozmawiaj z ptakiem i wetknij mu w kuper pęk piór by mógł wrócić do swej dawnej pracy w High Morals Club. Nałóż nakrętkę na oskę koła (WHEEL) w którym biega szczur i które napędza wentylator na zewnątrz. Gdy zwierzątko zatrzyma się wyjdź na moment przed sklep i gwizdnij sztuczny palec (FINGER MADE OF MORPHOPLASTOC) właścicielowi sklepu (OWNER OF THE STORE). Przejdź w zaciemnioną część pomieszczenia i z pomocą lusterka i wiatraczka (GLAPPER i FLOPPER) tak nakieruj promień lasera uruchamianego przełącznikiem (SWITCH) by w ciemności ukazał się nos (BIG NOSE NOT TOO CLEAN). Podłub plastikowym palcem w sztucznym nosie, a otworzy się sekretne przejście wiodące do jaskini hazardu (CLANDESTINE GAME ROOM). Idź do Dzielnicy Rozpusty (RED LIGHT DISTRICT). Porozmawiaj z panną Spinning Top — wysłanniczką Azimutha. Da Ci kamienną rybę którą pełnym gracji ruchem upuścisz, przekaże numer do sali tronowej i opowie o kłopotach rządu Boozooków. Podejdź do automatu do gier (FLIPPER), zagraj parę razy, a gdy Woodruff wścieknie się i rozbije maszynę podnieś pieniążek (ONE STRUL). Wykorzystaj go od razu w innym automacie (MONEY MACHINE) by wygrać do kompletu parę kolejnych monet. Idź w lewo na Wieżę Wirtualnych Podróży (VIRTUAL TRIP TOWER). Przesuń meteoryt blokujący przejście (LARGE METEORITE), sprawdź co jest z głupkiem blokującym windę (DUDE) i za jedną z monet zagraj w „oczko" (THREE CUP TRICK PLAYER). Przejdź w lewo na Plac Brotoflatronu i skorzystaj z windy by wjechać na Plac Bigwiga (BIGWIG'S AREA). Porozmawiaj z niewolnikiem (SLAVE BOOZOOK), obejrzyj obie reklamy (AD), zdejmij z robota koszulkę (SHIRT FRONT) i kup w sklepie z różnymi dziwnymi akcesoriami (ARTIFICIAL LIMBS AND JOINTS STORE) okulary i sztuczny podbródek. Podejdź do cienia (STAIN) i podnieś worek śmieci (TRASH BAG) który w chwilę później spadnie Ci na głowę. Zadzwoń do programu Heart To Body i obserwuj jak Woodruff zakocha się w pannie Coh Cott, prowadzącej show. Wybierz numer do sekretarki Coh Cott (HEART TO BODY NO) i przekonaj ją by umówiła Cię ze swoją szefową. Odłóż tobozon i za moment wyjmij go ponownie z kieszeni — sekretarka poda Ci prywatny numer panny Coh Cott. Zadzwoń do niej tylko po to by przekonać się, iż nie chce mieć z Tobą do czynienia. Przejdź na skwer przed fabryką (FACTORY'S ENTRANCE). Podnieś starą gazetę (NEWSPAPER) i przeczytaj artykuł o związku Coh Cott i Bigwiga. Usiądź na ławce (BENCH). Kliknij parę razy na Woodruffie, a gdy zacznie płakać naciśnij na dzwonek (DOOR BELL). Pojawi się ludzik i obetrze łzy Woodruffowi. Naciśnij ponownie na dzwonek, a ta sama mała istotka przyniesie wiadomość od Azimutha. Zadzwoń do profesora (AZIMUTH CHANNEL), który wytłumaczy Ci istotę tajemniczego Schnibbla. Udaj się do wejścia do Świątyni Boozooków (BOUZOUK TEMPLE). Porozmawiaj ze strażnikiem (TEMPLE GUARD), a ten obieca Cię wpuścić do środka w zamian za pewien rodzaj orzecha. Idź do wyschniętej fontanny (PLACE OF WATERLESS FOUNTAIN). Spytaj się o powód strapienia Mądrego (POWERLESS WISEMAN), a zostaniesz poproszony byś poszedł i w jego imieniu porozmawiał z jego żoną. Za jednego strula kup od niego czapeczkę i idź do Centrum Administracyjnego do handlarza orzechami (NUT MERCHANT). Dowiesz się tam iż ostatniego orzecha kupił właściciel Wirtualnych Podróży. Pójdź więc do faceta (VIRTUAL TRIPS TRAVEL AGENCY OWNER) i porozmawiaj z nim. Obieca oddać Ci orzech za darmo jeżeli dostarczysz mu coś równie twardego, co mógłby użyć jako podpórkę do sejfu. Zadzwoń po prognozę pogody (CANAL METEO CHANNEL) tyle razy ile to konieczne, aż zostanie zapowiedziany na jakimś obszarze upadek meteorytu. Udaj się tam i za pomocą zegarka ustal dokładne miejsce upadku. Gdy „kamień z nieba" spadnie i roztrzaska się o ziemię podnieś odłupany kawałek (METEORITE FRAGMENT) i zgodnie z umową wymień go na orzech. Zanieś owoc strażnikowi, jednak ten zrobi się wybredny i zarząda byś obłupał go ze skorupy. Wróć się do Alei Przy Barze i zanurz orzech w smole. Ponownie dowiedz się gdzie spadnie meteoryt i w to miejsce (CROSS) podłóż owoc. Po wielkim bum będziesz mógł zanieść strażnikowi upragnione jądro orzecha (BLUXTRE PULP). Wejdź do świątyni (TEMPLE HALLWAYS — LEVEL 1). Zabierz pokrywkę (LID OF POT) i kanister z benzyną (GASOLINE CONTAINER). Przeczytaj kartkę (MESSAGE) wiszącą na drzwiach Mądrego Czasu (ROOM OF TIME WISEMAN). Wejdź na drugi poziom świątyni (SECOND LEVEL). Porozmawiaj z Mądrym Słowa (WORD WISEMAN). Na klawiaturze na drzwiach do mieszkania Mądrego Sztuki (ROOM OF TALENT WISEMAN) wystukaj kod (KAH LRZ GOZ GNEE) i porozmawiaj z żoną. Za pomocą kodu z kartki (BLAZ KAH ZIG DRU) otwórz okno (WINDOW)



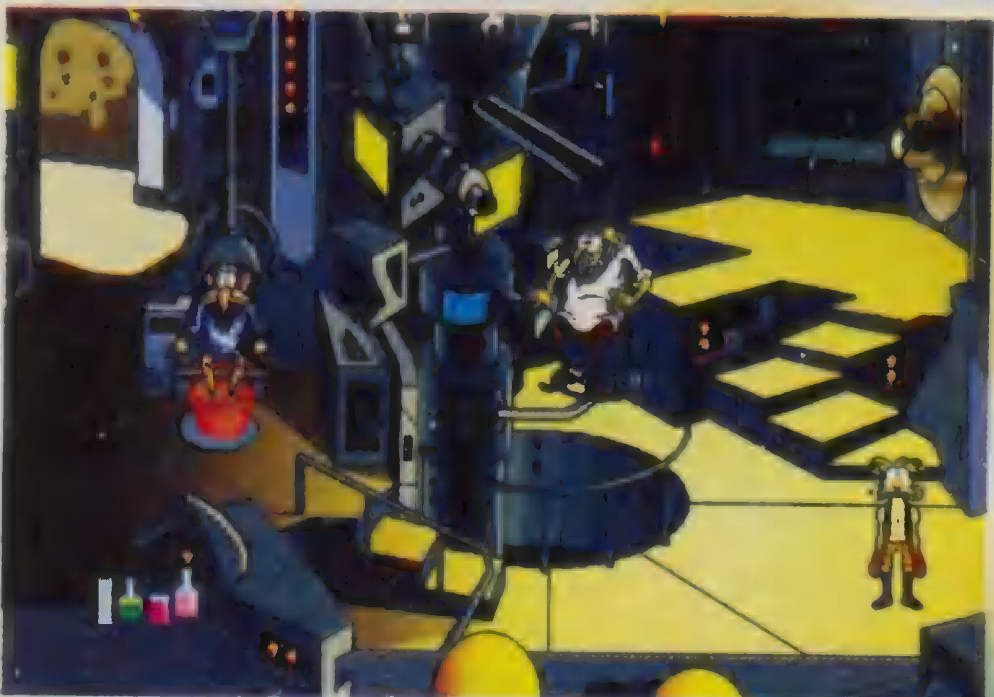






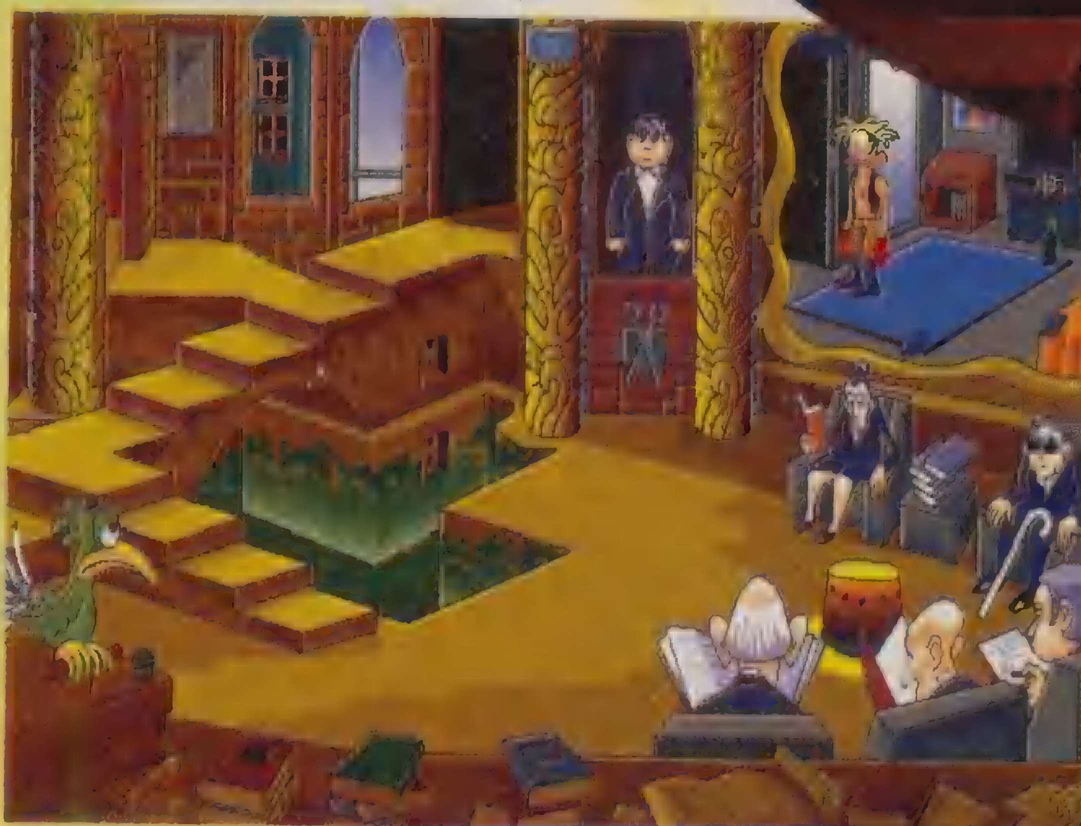






w drzwiach do Sali Obrad (CONCUIL CHAMBER), sięgnij przez nie ręką i otwórz sobie te drzwi. Wejdź do środka i porozmawiaj z Mądrym Czasu (TIME WISEMAN). Udaj się na trzeci poziom świątyni (THIRD LEVEL). Przeczytaj kartkę (MESSAGE) na drzwiach mieszkania Mądrego Siły (ROOM OF STRENGHT WISEMAN) i wejdź do Sali Tronowej (THRONE ROOM) korzystając z kodu (ZIG STO DRU BLAZ). Zdejmij ze ściany kartkę z wypisanymi magicznymi formułami (LIST OG MAGIC FORMULAE), podnieś z ziemi gumę do żucia (BOOZOOK CHEWING-GUM), przeczytaj jadłospis (MENU). Pogadaj z królem (HIS WIDTHNESS, THE KING), usłużnie podaj mu otwieracz by nie musiał otwierać butelek swoim jedynym pozostałym zębem, a w zamian zostaniesz pasowany na rycerza. Gdy wspomnisz królowi o profesorze otrzymasz jedną z magicznych Sylab. Poproś go jeszcze by opowiedział Ci o Schnibblu i kiedy skończy porozmawiaj z Mądrym Siły (STRENGHT WISEMAN) — by mu pomóc będziesz musiał cofnąć się w czasie. Wróć na poziom pierwszy (FIRST LEVEL) i zadzwoń (KAH BLAZ ZIG STO) do mieszczania Mądrego Smaku (ROOM OF THE TASTE WISEMAN). Dowiesz się od niego iż do przygotowania tradycyjnej potrawy Boozooków — Boozooioli — potrzebuje pewnej bardzo rzadkiej przyprawy. Wyjdź przed świątynię i spytaj się Mądrego Słowa co porabia. Idź przed więzienną bramę (SLAMMER'S DEAD-END), zamień słówko ze strażnikiem (JAIL GUARD), wyjdź z planszy i po chwili wróć. Poprzez rurę wejdź do laboratorium (LAB). Podnieś nasiono (SCHNAPLURE SEED), porozmawiaj z wyglądającym na nieszczęśliwego Mądrym Wegetacji (FERTILITY WISEMAN), po czym zapytaj się „naukowca" (PROFESSOR TOURNEBOULE) jakież to eksperymenty przeprowadza na Boozooku. Przejdź w lewo, na platformę z wentylatorem (FAN'S PLATFORM). Przelej benzynę z kanistra do zbiornika wentylatora (TANK), naciśnij włącznik (SWITCH) i sprawdź „namacalnie" z jaką prędkością obracają się łopatki wirnika (FAN). W wyniku przeprowadzonego doświadczenia trafisz do Klubu Wysokiej Moralności (HIGH MORALS CLUB). Wrzuć worek śmieci do paleniska (BRAZIER) by uspokoić zrzędliwą cenzorkę i upomnij się u papugi Jeffa (JEFF, DOORMAN) o obiecaną przysługę. Gdy otworzy Ci drzwi wejdź do gabinetu prezesa klubu (PRESIDENT'S QUARTERS). Poprzyglądaj się przez moment, jak prezesowi (HIGH MORALS CLUB PRESIDENT) w kulminacyjnym momencie przemówienia opadają spodnie, po czym poratuj biedaka guzikiem. To pozwoli mu wygłosić ognistą mowę przed członkami klubu, a tobie umożliwi skorzystanie z magnetowidu (VCR). Obejrzyj trzy znajdujące się w gabinecie kasety (VIDEOTAPE), dzięki czemu poznasz następną Sylabę i wyjdź na zewnątrz. Dowiedz się gdzie w najbliższym czasie spadnie deszcz i w miejscu tym (CROSS) nałap deszczówki do czapki. Idź do planszy z wyschniętą fontanną i wrzuć do niej (WATERLESS FOUNTAIN) nasiono. Podlej je wodą z czapki i z wyrośniętej rośliny (SCHNAPLURE BUSH) zerwij owoc. Mądremu Sztuki wyrecytuj Artystyczną Sylabę (ARTISTIC SYLLABLE). Wróć do światyni. Mądremu Smaku daj owoc w zamian za co otrzymasz talerz Boozooioli. Zadzwoń do drzwi mieszkania Mądrego Słowa (ROOM OF THE WORD WISEMAN) — poziom trzeci, kod (BNZ BNZ BNZ GLAP). Porozmawiaj ze zwierzakiem (PET OF THE WORD WISEMAN) i poczęstuj go ziarnkiem fasoli. Wypowiedzianą przez zwierzaka Podstawową Sylabę (BASIC SYLLABLE) przypomnij Mądremu Słowa. Wejdź na powrót do świątyni i wejdź do mieszkania Mądrego Zdrowia (ROOM OF THE HEALTH WISEMAN) — mieści się ono na poziomie pierwszym, a kod brzmi (POO ZIG DRU BNZ) — oraz porozmawiaj z żoną Mądrego Wegetacji (ROOM OF THE FERTILITY WISEMAN) — poziom drugi, kod (BNZ POO GLAP BLAZ). Udaj się do sklepu zoologicznego i podejdź do Zegara Sylaby Czasu (TIME SYLLABLE CLOCK). Gumą do żucia zalep otworek na przewodzie (HOSE) i wlej do środka (RESERVOIR) wodę z czapki. Zabierz gumę, a wyśpiewaną przez żabę z zegara Sylabę (TIME SYLLABLE) powiedz Mądremu Czasu siedzącemu w Sali Obrad. Dowiedz się też od niego jak brzmi Sylaba Porady. Idź teraz do Wieży Wirtualnych Podróży, zapłać u właściciela za użycie gry (jeżlei masz za mało pieniędzy wygraj ich więcej np. w automacie w Dzielnicy Rozpusty) i usiądź w fotelu (VIRTUAL TRIPS SEAT). Z wirtualnego obszaru gry (czyżby nawet tam znali DOOMa?) uwolnisz Mądrego Zdrowia, w zamian za co otrzymasz od niego Uzdrawiającą Sylabę. Ze (STAIRS STREET) pójdź w dół, na skwerek z pomnikiem (MEMORIAL). Stwórz Formułę Czasu (TIME SYLL., BASIC SYLL., LEADING SYLL.) i wykorzystaj ją na pomniku (STATUE OF THE COMMANDER). Cofniesz się dzięki temu w przeszłość do momentu, w którym ludzie odnieśli zwycięstwo nad Boozookami. Podnieś kolbę kukurydzy (CORN EAR) i przyjrzyj się przewróconemu akwariu (OVERTURNED JAR). Odwal głaz leżący poniżej (ROCK) i wyjmij z hełmu (HELMET) rybę. Wrzuć ją Wodzowi za zbroję (ARMOUR). Porozmawiaj ze śmiertelnie rannym wojownikiem (DYING BOOZOOK), pokaż mu breloczek otrzymany od króla (KEY RING). Boozook przekaże Ci kod do sejfu oraz podaruje róg. Zatrąb na nim i przesuń przywalający kogoś głaz (ROCK). Weź trójząb (TRIDENT) i użyj go do odwalenia kolejnych dwóch głazów, a spod ostatniego wyciągnij delikwenta za nogi (BOOZOOK FEET). Porozmawiaj z uratowanym Boozookiem (DYING BOOZOOK) — naturalnie obieca Ci się odwdzięczyć — po czym możesz już wrócić do swoich czasów (PRESENT). Z posągu Wodza, zza zbroi (SUIT OF ARMOUR) wyciągnij kamienną rybę i udaj się przed więzienną bramę. Przyłóż kamienną rybę do wgłębienia w skale (FISH IMPRINT), a znajdziesz transportozon — urządzenie do szybkiego i łatwego przemieszczania się. Gdy spróbujesz wejść do niewielkiego budynku po prawej, pojawi się Mistrz i nauczy Cię kontrolować twój słuch. Z podłogi budynku zabierz muszlę (SNAIL'S SHELL) i kamienną rękę (STONE ARM). Przejdź do sali tronowej. Kodem z przeszłości (GLAP POO GNEE ZIG) otwórz sejf (SAFE). Sylabę Siły (ENERGY SYLLABLE) wypowiedz przed Mądrym Siły. Wróć do laboratorium. Stwórz Formułę Szczęścia (ARTISTIC SYLL., BASIC SYLL., ADVICE SYLL.). Wejdź do „Domu Ludzi Wiecznie Uśmiechniętych" (HOUSE OF HAPPINESS) i spożytkuj uzyskaną przed chwilą Formułę do rozweselenia gruszkogłowego wariata (SPECIAL WEIRDO). Silnym ciosem przekonaj pielęgniarza (NURSE) iż bohaterom gier nic nie może stanąć na przeszkodzie, otwórz drzwi pociągając za dźwignię (LEVER), wyjdź i przekaż Zieloną Sylabę (GREEN SYLLABLE) Mądremu Wegetacji. By uwolnić Mądrego utwórz Formułę Wzrostu (BASIC SYLL., GREEN SYLL., ADVICE SYLL.) i potraktuj nią profesorka (PROFESSOR TOURNEBOULE). Udaj się do Sali Obrad, gdzie Rada Mądrych wybierze Ciebie do usunięcia zła z Miasta. Niezbędny w tym celu będzie Ci tajemniczy Chprotznog. Na stole (COUNCIL TABLE) postaw puszkę w której ów Chprotznog zostanie umieszczony. Przejdź na plac z brotoflatronem i zrób sobie nim, naturalnie za pieniądze, dwa zdjęcia: jedno normalne a drugie z paroma „dodatkami": załóż do niego koszulę (SHIRT FRONT), okulary, sztuczny podbródek, pomaluj włosy pędzlem na czarno i włóż do ust kukurydzę. Takie zdjęcie (PERFECT PHOTO) wyślij za pomocą tobozonu (OPENING OF THE DRIVE) do biura zatrudnienia. Przejdź do Centrum Administracyjnego, stwórz Formułę Siły (ENERGY SYLL., ADVICE SYLL., BASIC SYLL.) i Formułę Pamięci (LEADING SYLL., BASIC SYLL., LEADING SYLL.). Poproś urzędnika (BUREAUCRAT) o potrzebny Ci dokument, a kiedy odmówi użyj na nim Formuły Siły. Uzyskany Certyfikat Oddechu również prześlij do biura zatrudnienia — zostaniesz przyjęty do pracy. Idź na skwer przed fabryką i pokaż przepustkę (EMPLOYM. CERT.) strażnikowi (FACTORY GUARD). Twoje zadanie w fabryce będzie stosunkowo proste — masz zapakować w pudełko jeden kapelusz. Naj-





SIERRA '94

WOODRUFF

dystrybucja
„DIGITAL M.G."
tel. (0-22) 278-773

cena det.
165.00,-

wymagania sprzętowe
min. 486SX, SVGA, HDD, 4 MB RAM, MS-DOS 5.0

ocena
9

pierw zdejmij kapelusz (HAT) z taśmociągu i przymierz w lusterku (MIRROR). Jeżeli jest wadliwy wyrzuć go do zsypu (REJECT BIN) a jeżeli dobry, to naciśnij przycisk (SWITCH). Pudełko (CRATE) które wypadnie z podajnika postaw na taśmociągu i zapakuj w nie kapelusz. Teraz stań szybko po lewej stronie tej maszyny (na białym odblasku plamy oleju), a następnie przytrzymaj palcem węzeł (KNOT) by urządzenie mogło zawiązać piękną kokardę. Zameldui majstrowi (FOREMAN) wykonanie zadanej roboty, a kiedy ten odmówi należnej Ci się pochwały, sprawy lekko wymkną się spod kontroli. Dość powiedzieć iż ostatecznie skończysz zapakowany w kaftan bezpieczeństwa, wisząc półtora metra nad ziemią w pokoju bez klamek. Bujnij się parę razy, a lina urwie się. Podnieś z podłogi pęknięte ogniwo łańcucha (PIECE OF CHAIN) i zerwij nim wykładzinę ze ściany (WALL). Wykręć ze ściany śrubę (SCREW) i otwórz nią zamek (LOCK). Przejdź do sali obok. Wkręć śrubę w dziurę w ścianie (HOOK) i z szafki (CLOSET) wyjmij swoje rzeczy. Przypatrz się wariatowi z lejkiem na głowie (ORDINARY WEIRDO). Zadzwoń do Urzędu Skarbowego (TAX COLLECTION NO). Ponieważ jednak żaden z urzędasów nie zechce Ci pomóc, Woodruff po raz drugi straci nad sobą kontrolę i zerwie z siebie kaftan bezpieczeństwa. Przenieś się do Centrum Administracyjnego i przeczytaj grafitti na murze, a Mistrz nauczy Cię Kontroli Powonienia. Przejdź do wyschniętej fontanny i zejdź do warsztatu piętro niżej (PASSAGE TO THE BOTTOM). Włącz tobozon (PUBLIC TOBOZON) i poznaj kolejną część wiedzy Mistrza — Kontrolę Wzroku. W Alei Przed Barem dwukrotnie naciśnij przycisk (SWITCH) i naucz się Kontroli Włosów. Na pijaku (WINO) użyj Formuły Pamięci (MEMORY FORM.). Porozmawiaj z nim. Daj mu swoje zdjęcie (IDENTITY PHOTO), a w zamian dostaniesz kartkę z wypisanymi regułami gry Rummy. Pójdź w lewo na Schodkową Ulicę i używając Formuły Siły wyciągnij z wystawy sklepowej (SHOP WINDOW) latawiec. Idź przed bramę więzienną i porozmawiaj ze strażnikiem. Po odpowiedni formularz zgłoś się do urzędnika w Centrum Administracyjnym. Pomóż mu przypomnieć sobie gdzie go położył Formułą Pamięci i oddaj (FORM.) strażnikowi. Wejdź na teren więzienia (PRISON'S COURTYARD). Weź szmatę (RAG). Zaproponuj strażnikom (JAIL GUARDS) partyjkę Rummy, po czym pod pozorem potrzeby skorzystania z toalety (RESTROOM) odejdź od stolika.







Przetrzyj szybkę (WINDOW) szmatą, a kiedy pojawi się robot wetknij mu w manipulator (ROBOT) kartkę z regułami gry (RUMMY RULES). Wejdź na mur (DOOR LEADING TO THE BULWARK) i przejdź do więziennej wieży (PRISON CENTRAL TOWER). Poczekaj aż w prognozie pogody zapowiedzą silne wiatry na tym obszarze, zaznacz miejsce ich największego natężenia i pozwól by współpraca wiatru i latawca przeniosła Cię piętro wyżej. Poproś więźnia (PRISONER) o pomoc i wejdź po kamiennych blokach jakie Ci wysunie na wyższy poziom. Połącz kamienną rękę z liną (ROPE) i zarzuć ją na rzeźbę po lewej (GARGOYLE). Spotkasz tam Mistrza który udzieli Ci ostatniej nauki — nauki lewitacji. Zadzwoń do Coh Cott, a zostaniesz zaproszony na „Oczne" przyjęcie jak również będziesz świadkiem ataku Bestii na pannę Cott. Przejdź na platformę z wentylatorem i w jego podmuchu (FAN) przelewituj (LEVITATION) na parking przed domem Coh Cott. Włóż muszelkę w odcisk na statule (SPIRAL) a poznasz ostatnią z Sylab. Zadzwoń do drzwi (GLAP ZIG GNEE LRZ) i porozmawiaj z odźwiernym (EYE DOORMAN). Pokaż mu okulary — niestety na udział w przyjęciu to nie wystarczy. Przejdź do Wieży Wirtualnych Podróży. Stwórz Formułę Jasnowidzenia (INTUITIVE SYLL., INTUITIVE SYLL., BASIC SYLL.) i użyj jej, by udowodnić oszustwo gracza w „trzy kubki" (THREE CUP PLAYER). Z ulicy Schodkowej zabierz oko (EYE MADE OF MORPHOPLASTOC), które tam spadło i przenieś się na Więzienną Wieżę. Zarzuć swój chwytak (GRABBER) na prawą rzeźbę (GARGOYLE) i Formułą Jasnowidzenia znajdź w murze (WALL) drzwi. Porozmawiaj z profesorem Azimuth, który wyjaśni o co właściwie w tym wszystkim chodzi i wróć przed dom Coh Cott (ARISTOCRATS TERRACE). Pokaż odźwiernemu oko i wejdź do środka ("EYE" PARTY). Utwórz Formułę Diagnozy (BASIC SYLL., HEALING SYLL., BASIC SYLL.) i sprawdź co się stało Coh Cott. By zrobić odtrutkę na ukąszenie Bestii przenieś się do laboratorium, tam skorzystaj z probówek (TEST TUBES), a stworzone antidotum wlej Coh do kieliszka (GLASS). Przedstaw się jej i by ją przekonać do siebie rozbaw Coh Cott Formułą Szczęścia. Gdy będziesz już w pokoju panny Cott porozmawiaj z nią. Idź na skwer przed fabryką i przekonaj przywódcę sekty iż chcesz dołączyć do współwyznawców. Przejdź na plac Bigwiga i wypowiedz magiczne Słowo (MANTRA) do mikrofonu (MICROPHONE OF THE SECT). Wejdź do budynku (INSIDE OF THE SECT). Porozmawiaj z kapłanem (HIGH PRIEST). Teraz musisz wykonać parę rzeczy, jednak pamiętaj byś za każdym razem gdy nadejdzie twoja kolej zdążył wypowiedzieć swoje Słowo (MANTRA) przy ołtarzu (PLACE AMONGST INITIATED), a w momencie kiedy kapłan każe wszystkim medytować zacznij lewitować. Obejrzyj komputer (COMPUTER) i spytaj się kapłana dlaczego nie działa. Wrzuć monetę do skarbonki (CULT'S HOLE) i ponownie sprawdź komputer. Poproś kapłana o Święty Kod. Ponownie wrzuć monetę do skarbonki i spytaj się kapłana jak brzmi kod.



Wprowadź go do komputera i (jeszcze jedna moneta) zapamiętaj kolejność gongów. Potem zgodnie z tym co zapamiętałeś uderzaj w mały i duży gong (SMALL i GRAND GONG). Z wielkiej czaszki wyjmij hipnotyczny kompakt (HYPNOTIC CEEDEEROM) i wróć do mieszkania Coh Cott (COH COTT QUARTERS). Obejrzyj roślinkę w doniczce (PLANT) i użyj na niej Formuły Wzrostu. Wespnij się do mieszkania Bigwiga (BIGWIG'S APARTMENT). Popatrz na pole siłowe (FORCE FIELD), a następnie skorzystaj z rady Mistrza i przelewituj przez nie. Przed atakiem Bigwiga osłoń się pokrywką. Następnie szybko włóż kompakt (CEEDEEROM) do czytnika (SLOT IN THE VCR), a Bigwigowi załóż na głowę viblefrotzer — urządzonko zmieniające wiek używającej je osoby. Z pozostałych po Bigwigu ubrań (CLOTHES) wyjmij kartę magnetyczną. Naciśnij przycisk umieszczony na oparciu fotela (SWITCH). Wejdź na górę do Bestii. Powieś schprotznog na haku pod sufitem (HOOK) i zakomunikuj Bestii iż jej koniec jest już bliski. Kiedy potwór wniknie do twego ciała, zjedz boozooioli by go wykurzyć. Spróbuj użyć karty magnetycznej na zamku (LOCK), a Bestia sparaliżuje Cię. Jedyne co Ci wówczas pozostanie to pociągnąć za dźwignię (LEVER) by ją schwytać. By upewnić się że nie ucieknie ze swego więzienia zaklej gumą do żucia dziurkę w schprotznogu i otwórz zamek kartą magnetyczną. Woodruff wejdzie do pokoju prezydenta, odkryje iż jest on tylko robotem i przejmie władzę. A co dalej? Wiadomo — rządził długo i szczęśliwie...



Patrycja Wardzała







EXCESSIVE SPEED



„Excessive Speed" to nowa, polska gra zespołu Chaos Works – twórców gier na PC takich, jak „Electro Body", „Heartlight PC" czy „Robbo". Tym razem jest gra będąca symulatorem jazdy samochodem. Producentem i polskim wydawcą gry będzie krakowska firma X-land. Odwiedzający stoisko X-landu na tegorocznych targach Play-Box w Katowicach mogli już zagrać w „Excessive Speed", ale była to dopiero wersja robocza. Na wersję handlową musimy wszyscy jeszcze trochę zaczekać, ale na podstawie tego co widzieliśmy można już wyrobić sobie zdanie o możliwościach tej nowej polskiej gry.

Zabawa odbywać się będzie w konwencji otwartych zawodów – serii wyścigów na różnych torach w różnych lokalizacjach i w zmiennych warunkach pogodowych. Jedynym zadaniem gracza jest pokonanie każdej trasy w jak najkrótszym czasie i tym samym, ustanowienie rekordu dla danych zawodów. Nie ma tu bezpośredniej rywalizacji z innymi zawodnikami, a liczy się jedynie jak najlepszy czas przejazdu. Gracz musi skoncentrować się na najszybszym pokonaniu trasy oraz na unikaniu przeszkód na drodze (w tym także innych zawodników). Przed rozpoczęciem wyścigu gracz będzie miał możliwość poznania toru oraz wybrania jednego z dwóch samochodów. Charakterystyki pojazdów będą tak dobrane, że ich wybór będzie istotnym czynnikiem umożliwiającym ukończenie wyścigu w zadanym czasie oraz ustanowienie rekordu.

Wizualizacja będzie bardzo realistyczna, gdyż gra będzie pokazywać część płaszczyzny, na której położony jest tor, widzianą okiem kamery. Cała płaszczyzna i wszystkie pojawiające się na niej elementy – samochody, przeszkody, droga, drzewa, znaki, będą obracać się w zależności od ruchu samochodu. Dzięki temu gracz będzie miał bardzo realistyczny widok na świat, w którym toczy się symulacja. Będzie widział inne fragmenty toru niż ten, na którym się właśnie znajduje, a także będzie widział pojazdy poruszające się po innych kawałkach trasy. Gracz będzie mógł wybrać między widokiem z kabiny samochodu lub widokiem z kamery umieszczonej za i trochę powyżej swojego samochodu.

Dzięki technice „texture mapping" faktura, kolorystyka i ogólny realizm trasy będzie bardzo wysoki. Wszystkie elementy pojawiające się w grze – samochody, drzewa, słupy itp. będą wygenerowane specjalnymi programami do tworzenia grafiki trójwymiarowej, dzięki czemu będą wyglądać bardzo realistycznie.

Jeszcze lepszą jakość wyświetlanego obrazu można będzie osiągnąć uruchamiając grę w trybach o zwiększonej liczbie kolorów. Gra będzie potrafiła działać w trybach pozwalających na jednoczesne wyświetlenie 256 (standard VGA), 32768, 65536 a nawet 16.7 mln kolorów! Ze względów na ograniczone możliwości obliczeniowe procesorów, tryby o zwiększonej liczbie kolorów zalecane są tylko posiadaczom odpowiednio dobrych i szybkich procesorów (Pentium).

Stereofoniczne i digitalizowane (oparte na realnych dźwiękach) efekty dźwiękowe dodatkowo zwiększą realizm gry. Dzięki zakodowaniu efektów w systemie Dolby Surround (ale całkowicie zgodnie z tradycyjną stereofonią), poszczególne odgłosy nie będą dobiegać tylko z prawej czy lewej strony gracza, ale także z tyłu.

Ponieważ gra jest obliczeniowo i graficznie intensywna, przeznaczona jest w zasadzie dla komputerów z procesorem 486 i kartą graficzną VGA na szynie lokalnej. Choć nie będzie żadnych ograniczeń przed uruchamianiem gry na komputerach 386, to granie na takich maszynach będzie mocno utrudnione.

Gra będzie wymagała do uruchomienia 8 MB pamięci RAM i na komputerach o mniejszej ilości pamięci RAM (niezależnie od procesora) uruchomienie gry nie będzie możliwe.

Grę na polskim rynku opublikuje firma X-land z Krakowa, a przygotowuje się wersję działającą jedynie na PC. W sklepach należy spodziewać się jej na przełomie kwietnia i maja (już wkrótce będzie znana dokładniejsza data). Przewidywana cena gry w Polsce powinna wynosić ok. 600 zł. Jest już pewne, że „Excessive Speed" będzie sprzedawana w Stanach Zjednoczonych i krajach Europy Zachodniej za pośrednictwem firmy Epic Mega Games z którą X-land od dawna współpracuje.

■ LSK









Gracze do kin



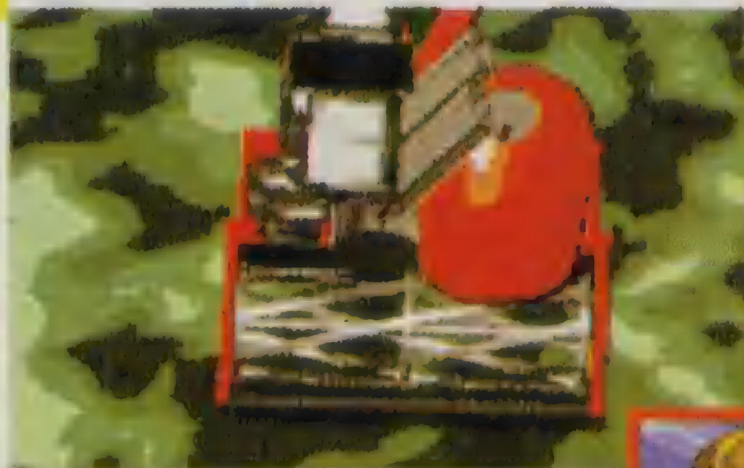
Związki kina i gier komputerowych zawsze były bardzo silne. Już pierwsze gry zręcznościowe chętnie wykorzystywały popularność przebojów kinowych („Rambo", „Commando", „RoboCop", „Gwiezdne Wojny" czy „Indiana Jones"). Gry korzystające z popularności przebojów filmowych nie należą do rzadkości również dziś („Jurassic Park", „Aladin" czy „Lion King"). Natomiast pomysł wykorzystania popularności gier dla przyciągnięcia widzów do kin jest stosunkowo nowy. Pierwszą taką próbą był chyba disneyowski film „Super Mario Bros" z 1993 roku. I nie ma co ukrywać — ta próba zakończyła się raczej klapą. Mimo agresywnej reklamy, efektów specjalnych i udziału gwiazd, film przyniósł w USA wpływy rzędu 21 mln dolarów, czyli mniejsze niż wiele filmów niskobudżetowych (dla porównania — wyprodukowany w tym samym czasie „Jurassic Park" dał 340 mln wpływów).





Ale przełom został dokonany — producenci i dystrybutorzy przekonali się, że film oparty na popularnej grze może jednak znaleźć widzów. I obecnie na ekranach kin będziemy mogli obejrzeć coraz więcej adaptacji popularnych gier.

Niedługo po „Super Mario Bros" wytwórnia Universal zrealizowała „Double Dragon" — film jednak poniósł w USA tak bezprzykładną klęskę (ogólne wpływy to 2 miliony!), że dotychczas nie znalazł się nikt chętny do rozprowadzania go w Europie. Natomiast najnowsza adaptacja „Street Fighter" już po kilku tygodniach rozpowszechniania w USA przyniosła 30 mln dolarów wpływów. Ale tu sytuacja filmu była o tyle lepsza, że tym razem jest to ekranizacja gry-walki. Jakość i sens intrygi nie jest tu ważny - widzowie idą do kina, aby napatrzeć się na sceny walk, a przy okazji obejrzeć swe ulubione gwiazdy (Jean Claude Van Damme, Kylie Minoque i Raul Julia). Flim niedawno trafił na ekrany polskich kin, więc sami możecie go obejrzeć i wyrobić sobie zdanie na temat implementacji gier na filmy. Akcja nie jest specjalnie pomysłowa. Jakiś czarny charakter uwięził kogoś, a za uwolnienie żąda czegoś. Inni tj. ci po drugiej stronie barykady, chcą więźnia widzieć wolno, ale nie mają zamiaru spełnić żądań czarnego charakteru. W tym momencie do akcji wkracza ON — niezastąpiony i jedyny w swoim rodzaju Jean Claude Van Damme — „Street Fighter". Co nastąpi później nie trudno się domyśleć, ale jeśli ktoś ma wątpliwości to trzeba to koniecznie obejrzeć.











Star Trek – Pokolenia





Rebel Assault

Gra „Street Fighter" choć znana i lubiana nie wywołuje jednak tak wielu emocji, jak ostatni hit w kategorii gier bij-zabij — „Mortal Kombat". Czyżby brak rozeznania filmowców w świecie gier komputerowych? Nic z tych rzeczy.

Właśnie na lato tego roku zapowiedziano już premierę filmu „Mortal Kombat"! W rolach głównych wystąpią Talisa Soto i Christopher Lambert, film wyprodukowała wytwórnia New Line (znana np. z „The Mask" czy „Teenage Mutant Ninja Turtles"). Sądząc po wynikach osiąganych przez „Street Fightera", ten film również powinien cieszyć się powodzeniem.



Street Fighter



Wydarzeniem najbliższych dni ma być premiera filmu „Star Trek – Pokolenia", która w Polsce ma być zgrana z premierą gry komputerowej.

Jednak największą bombę z dziedziny przenoszenia gier na ekrany filmowe szykuje wytwórnia Universal. Przygotowuje się ona obecnie do wprowadzenia na ekrany kin filmu „Doom Generation"!!!

Nie bardzo wyobrażam sobie, jak z tej tematyki można stworzyć sensowny film, ale wszystko przed nami. Przy okazji warto wspomnieć, że szykuje się wydanie całej serii książek opartych na „Doomie".

Świat zwariował! Czekamy na następne propozycje wytwórni filmowych...

■ LSK



ONE MUST FALL

Ostatnio na półkach sklepów z oprogramowaniem można zauważyć polską wersję wspaniałej gry „One Must Fall 2097” firmowanej przez Epic Megagames, a to dzięki firmie „Xland Computer Games”. Gdyby ktoś jeszcze nie wiedział, jest to dość nietypowa bijatyka. Na ringu zamiast ludzi, stają kierowane przez nich roboty. Część wstępna gry (czytaj walka na jednego gracza), polega mniej więcej na tym.



Jest rok 2097. Ziemia jest opanowana przez wszechpotężną korporację WAR. Gdy na Ganimedesie zwolniła się posada zarządcy, instytucja ta wpadła na pomysł, aby pretendenci walczyli o stołek. Do wyboru masz dziesięć postaci pilotów, różniących się między sobą siłą, zwinnością i wytrzymałością. Gdy



wybierzesz jednego z nich, to wskazujesz jeszcze jednego z dziesięciu robotów, które korporacja WAR zbudowała dotychczas. Po wyeliminowaniu wszystkich konkurentów czeka Cię walka z Majorem Kreissackiem. Ma on nad Tobą jedną przewagę — dysponuje prototypem robota o nazwie Nova. Jest to pierwsza maszyna budowana przez korporację WAR do czysto wojskowych celów. Gdy skończysz wszystkie potyczki, możesz wybrać opcję turnieju. Korporacja zauważyła spory poklask wśród tłumu, jaki wywołały zorganizowane niedawno zawody. Postanowił więc wprowadzić je w życie na stałe. Jako że jest to intratne zajęcie, możesz wybrać pilota i przystąpić do turnieju z robotem znanym jako Jaguar. Gdy zdecydujesz się na tę opcję, to do wyboru masz cztery turnieje: North American Open, Katushai Challenge, WAR Invitational i World Championship. Wpisowe na nie wynoszą odpowiednio $1500k, $3000k, $5000k i $10000k. Oczywiście na droższym turnieju można liczyć na większe wygrane, ale i na trudniejszych przeciwników. Na początku masz mało pieniędzy, więc z pewnością wstąpisz do North American Open. Po każdej walce, gdy zasobność Twojej kiesy wzrośnie, możesz dokupić do swojego robota lepsze moduły. Możesz także wydać gotówkę na treningi pilota. Dzięki temu zwiększy on swoją siłę, zwinność lub wytrzymałość. Możesz wreszcie sprzedać stary złom i kupić jakąś lepszą maszynę. Zapomniałbym. Istnieje także opcja przemalowywania robota. Gdy przegrasz walkę, a nie masz zbędnej gotówki, zmuszony jesteś do sprzedania jakiegoś modułu swojego robota. Gdy tego zabraknie zostaniesz wydalony z zawodów za uchylanie się od płacenia długów. W pewnym momencie rozgrywek zauważysz, że na liście dostępnych robotów będzie Nova. Zastanowisz się wtedy zapewne, czy opłaca Ci się wymieniać na nią swojego, z mozołem rozbudowanego robota. Zapewniam Cię, że jest to niezły interes. Novę nawet bez modułów jest ciężko pokonać. Przed ważniejszymi walkami opłaca się zajrzeć do symulatora. Pozwoli to nam na ocenienie siły swoich przyszłych przeciwników. Należy jeszcze napomknąć coś o samych ringach. Jest oczywiście ich kilka. Atrakcją w nich jest to, że w prawie każdym istnieją przeszkadzajki w rodzaju kraty pod wysokim napięciem, strzelających myśliwców, holograficznej kuli, która rozbita wyzwala palniki pod Twoim przeciwnikiem itp.



Gra jest wykonana perfekcyjnie. Muzyka, w której dopatrzyć się można elementów techno, jest całkiem, całkiem. Roboty i ich animacje robiono za pomocą „3D Studio”. Nie należy się jednak spodziewać grafiki takiej jak w „Rise of the Robots”. Można o niej powiedzieć, że jest wyraźna i przyzwoicie wykonana. Jeśli chodzi o ciosy, to żaden się nie powtarza u innego robota, inaczej niż w „Mortal Kombat”. Wynika to częściowo ze specyficznej budowy każdej maszyny. Poza standardowymi ciosami każdy robot dysponuje swoim tajnym zestawem. W numerze 1-2 „Gier Komputerowych” są one wymienione. Tutaj zaprezentuje tylko dotyczące Gargoyle, gdyż nie znalazły się w tamtym wykazie. Należy dodać, że każdy robot ma jeszcze jeden cios aktywny, gdy znajduje się blisko przeciwnika. Najczęściej jest to przerzutka przez głowę. Aby go wykonać należy iść do przodu i wykonać cios ręką.

EPIC MEGAGAMES '94	
O.M.F. 2097	
dystrybucja: **x-land** tel. (0-12) 11-10-33 w.560	cena det. **49.00,-**
wymagania sprzętowe: min. 386SX, VGA, 4 MB RAM, 20 MB HDD,	ocena **8**

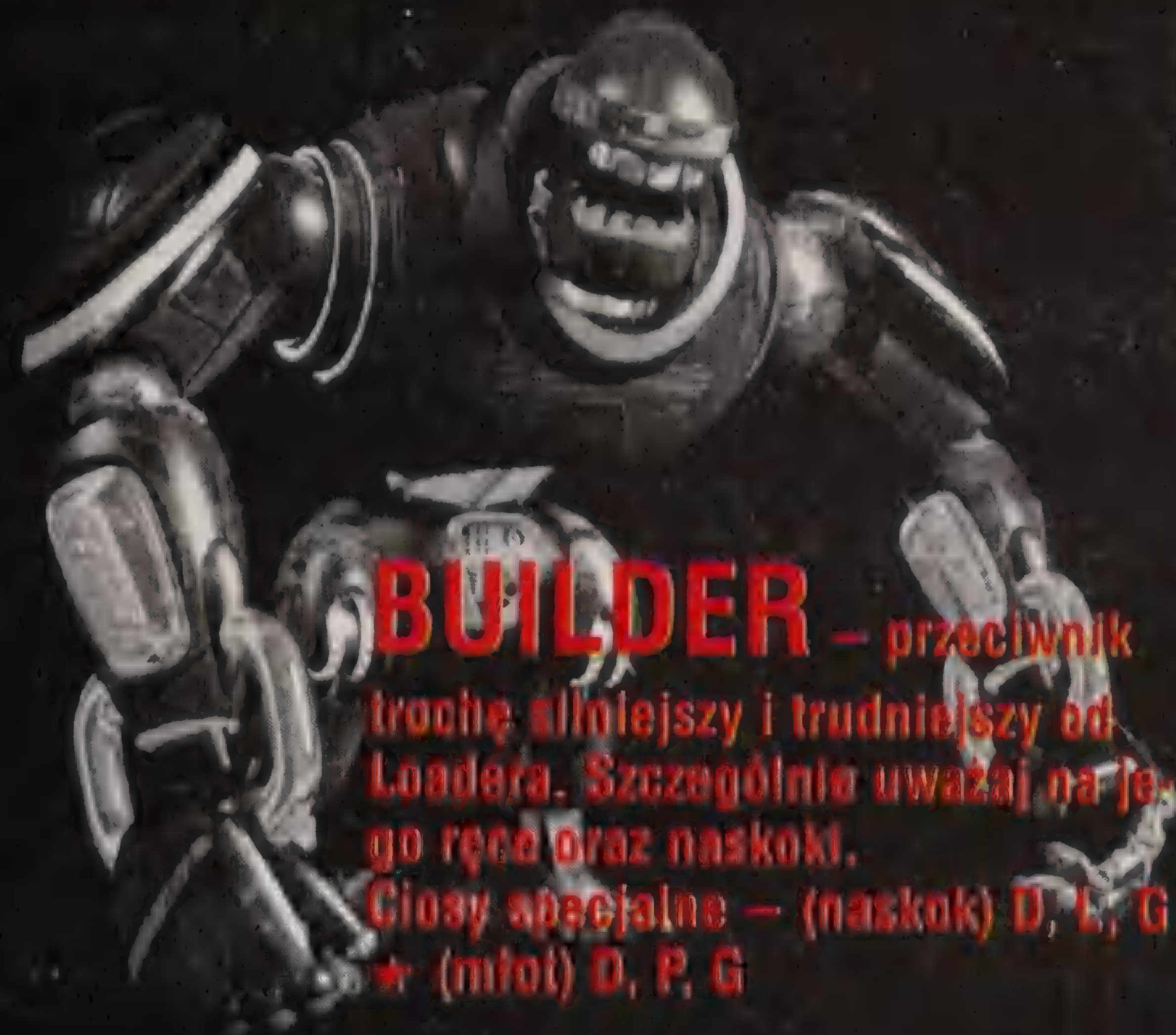


Muszę przyznać, że nie widziałem lepszej gry tego typu od tej. Ma ona jeszcze jedną zaletę. W przeciwieństwie do „Mortal Kombat” nie trzeba się zastanawiać nad jej sprezentowaniem nawet najmłodszym osobom. Poza tym „One Must Fall 2097” ma niewielkie wymagania sprzętowe w porównaniu ze swoją krwawą poprzedniczką. Z tych powodów polecam ją każdemu.

■ Mario

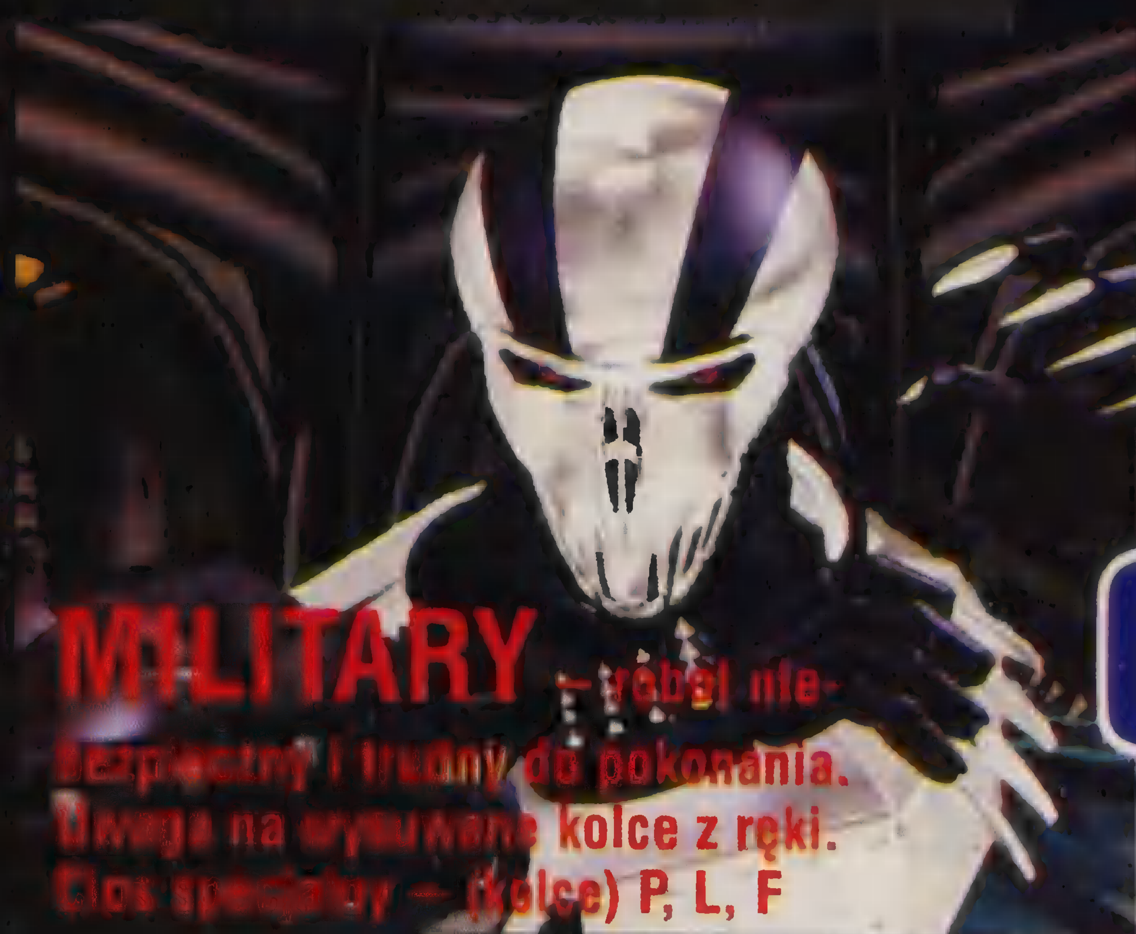
Polski rynek komputerowy jest zupełnie inny niż na Zachodzie. I nie myślę tu o rozdmuchanym problemie piractwa, a chciałbym poruszyć nieco inny temat. Otóż tak się składa, że na naszym rynku trwa bezustanny wyścig o nowości. Podczas gdy w innych krajach gracze zachowują się bardziej racjonalnie. Przeglądając miesięczne podsumowania prowadzone przez zachodnie agencje, a dotyczących ilości sprzedaży poszczególnych tytułów, dochodzimy do zaskakujących wniosków. Otóż w czołówce najlepiej sprzedawanych programów niezmiennie utrzymują się stare dobre hity: „TFX", „SIM CITY 2000", „THEME PARK", „DOOM" i właśnie „RISE OF THE ROBOT".

RISE OF THE ROBOTS



BUILDER – przeciwnik trochę silniejszy i trudniejszy od Loadera. Szczególnie uważaj na jego ręce oraz naskoki.
Ciosy specjalne – (naskok) D, L, G
★ (młot) D, P, G

Dziwne, że tak dobry program szybko popadł w niełaskę polskich graczy. Bez wątpienia „Rise of the Robot" jest jedną z najlepszych gier tego gatunku ostatnich lat. Ale zacznijmy wszystko od początku.



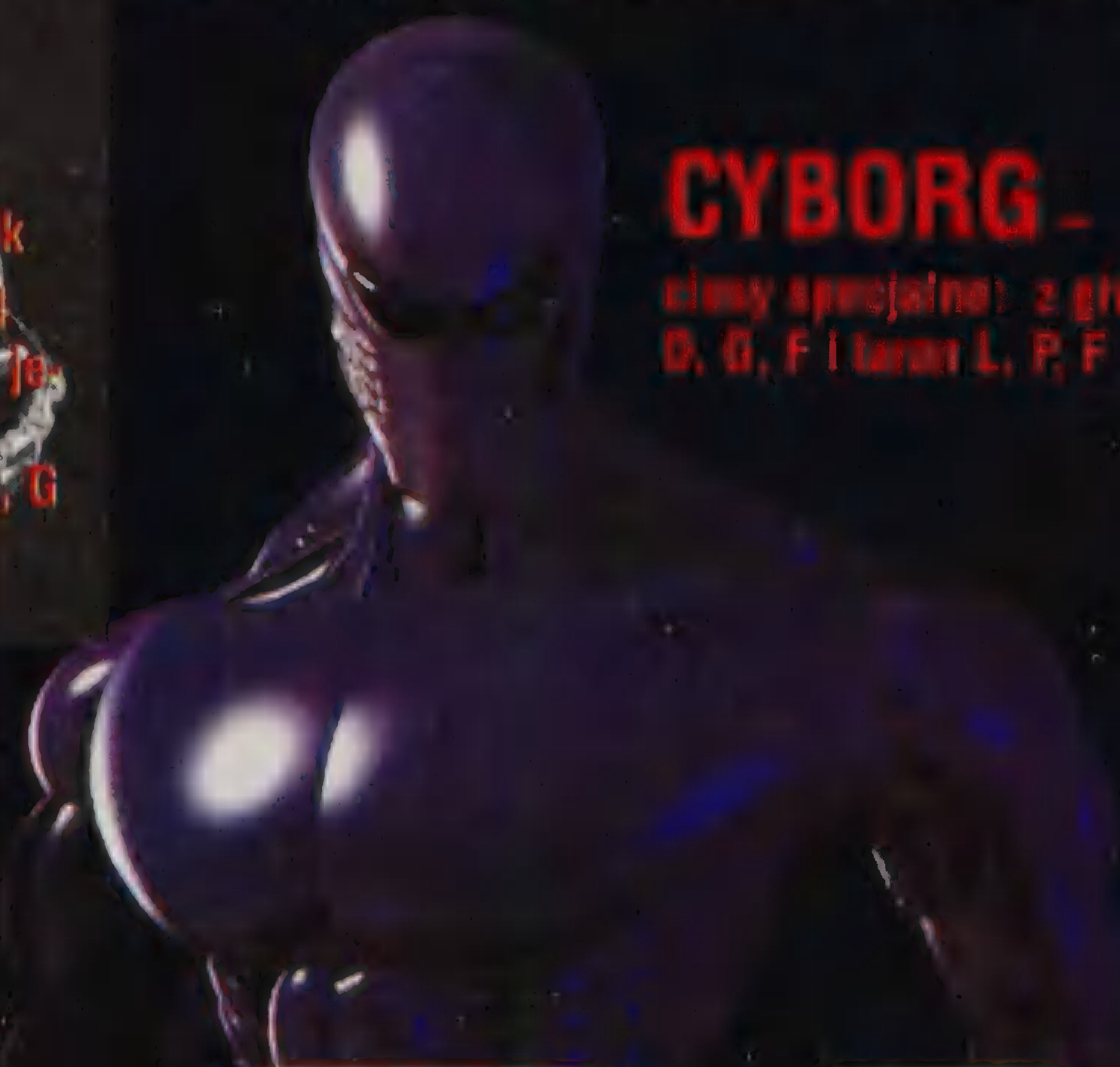
MILITARY – robot niebezpieczny i trudny do pokonania. Uwaga na wysuwane kolce z ręki.
Cios specjalny – (kolce) P, L, F

Gra „Rise of the Robot" przyszła na świat w październiku 1994 r. dzięki firmie Time Warner i choć zbytnio nie lubię bijatyk, ta gra zaskoczyła mnie bardzo. Jesteś Cyborgiem i masz za zadanie powstrzymać, a konkretnie, unicestwić grupę robotów, które opanowały fabrykę. Doskonale zrobione intro wprowadza odpowiedni nastrój, a jeśli jesteś posiadaczem karty dźwiękowej, to dodatkowo będziesz mógł się nacieszyć świetną muzyką i wspaniałymi efektami dźwiękowymi. Każdego, nawet największego, malkontenta może zaskoczyć profesjonalne wykonanie robotów oraz fantastyczne, animowane scenki przed i po walce. Tyle o grze, a teraz do dzieła.

Przed walką możesz ustalić stopień trudności oraz czy chcesz walczyć z komputerem, czy z kolegą. Ciekawą opcją jest możliwość ustawiania czasu i ilości rund (options)

W tej grze nie możesz pójść na łatwiznę, bo nie pokonasz przeciwnika stosując jeden i ten sam cios. Każdy robot ma własną inteligencję i w zależności od jej stopnia zaawansowania, będzie stosował uniki na powtarzane ciosy.

Na screenach przedstawiliśmy tylko niektóre ciosy, resztę bez problemu odkryjecie sami. Pewnie nie wszystkie ciosy uda Wam się wykonać od razu, ale nie zrażajcie się zbyt szybko. (Objaśnienie: D – dół, G – góra, L – lewo, P – prawo, F – fire)



CYBORG – ciosy specjalne: z główki D, G, F i taran L, P, F

SENTRY – przeciwnik trudny i zwinny. Szczególnie uważaj na odrzutowy kopniak, który odejmuje sporo energii.
Cios specjalny – (kopniak odrzutowy) D, D, F



CRUSHER – robot o średniej inteligencji i wystarczająco silny, abyś zaczął martwić się o energię. Uważaj na kleszcze i wysuwaną piłę.
Cios specjalny – (młyn) D, L, F



LOADER – jest to robot o małej inteligencji, mało wytrzymały – ogólnie dość łatwy do pokonania.
Cios specjalny – (wysuwana ręka) L, L, F

SUPERWISOR – bardzo trudny i niebezpieczny (DANGER)

TIME WARNER '94

R. O. T. R.

dystrybucja	cena det.
DIGITAL M. G. ☎ (0-22) 24-04-18	140.00,-
wymagania sprzętowe	ocena
min. 386/25MHz, SVGA, 4 MB RAM	9

PODSUMOWANIE

Moim zdaniem gra jest świetna i polecam ją każdemu kto lubi silne wrażenia i emocje. Gra „Rise of the Robot" istnieje na niemal wszystkie platformy sprzętowe.

Nie pozostaje mi teraz nic innego, jak życzyć Wam...

Mocnych spawów i oleju w trybach!!!

■ **Michał Dobosz**



TIPS & TRICKS

HERETIC (PC)

Na początku był „DOOM" — wielki przebój, gra roku — jedyny pozostały przy życiu komandos szalał w labiryntach z dużym arsenałem i pokaźną ilością amunicji. Gra przerażała i zachwycała swoim ogromem, dopracowaniem i wspaniałymi efektami; brutalność, śmierć i krew na ażdym kroku. Powstało mnóstwo gier naśladujących ten rodzaj, coraz lepszych graficznie, z lepszym dźwiękiem i wszyscy powoli się przyzwyczaili do tego standardu.

Później pojawiła się druga część przygód owego komandosa: „DOOM 2". Już nie tak podziwiany — konkurencja przez ten czas nie spała, a Id Software nie zmieniła w grze niemalże nic — doszło kilka nowych potworów, lecz kto nie idzie naprzód, ten się cofa! Była to jednak wspaniała okazja do odreagowania — gra była jeszcze bardziej krwawa od poprzedniczki i nie znam nikogo, kto by o niej nie słyszał.

A teraz „HERETIC" — ten sam rodzaj gry, podobny „data engine"...







Niby nic nowego, a jednak... nowe potwory, nowe tekstury ścian, kilka nowych możliwości (jak na produkt DOOMopochodny — konkurencja już to stosowała): poruszanie głową w pionie, możliwość zbierania przedmiotów i ich późniejszego używania, latanie itp.

Tym razem gracz wciela się w skórę czarnoksiężnika walczącego samotnie ze Złem. Zmienił się arsenał — jest osiem zupełnie innych rodzajów broni (od laski, poprzez kuszę i swojego rodzaju miotacz płomieni, aż do „obrotowej maczugi"), doszły nowe możliwości — skoro czarownik, to może oczywiście rzucać czary. A skoro już jesteśmy przy tym, to do czarowania służą:

a. RING OF INVINCIBILITY — pierścień nietykalności;

b. SHADOWSPHERE — kula cienia, daje częściową niewidzialność;

c. QUARTZ FLASK — butelka z eliksirem leczącym;

d. MYSTIC URN — tajemna urna, odnawia do maksimum siły życiowe;

e. TOME OF POWER — księga mocy, czasowo zwiększa siłę broni lub powoduje powrót do ludzkiej postaci po zamianie w kurczaka,

f. TORCH — pochodnia rozjaśniająca ciemności;

g. TIME BOMB OF THE ANCIENTS — bomba czasowa — połóż i szybko uciekaj!

h. MORPH OVUM — magiczne jajko, zamienia przeciwników w kurczaki;

i. WINGS OF WRATH — skrzydła nietoperza, pozwalające na latanie.

j. CHAOS DEVICE — teleporter, przenosi do początku poziomu;

Znaleźć można także inne przedmioty — są one używane natychmiast po ich odnalezieniu (o ile jest to możliwe — np. kiedy masz jeszcze miejsce w „magazynku" broni):

• BAG OF HOLDING — torba, zwiększa Twoje możliwości przenoszenia amunicji,

• MAP SCROLL — mapa, ukazuje wszystkie tajne przejścia,

• LEATHER/WODDEN/SILVER SHIELD — tarcze, pozwalają na zwiększenie parametru ARMOR (zbroja),

• amunicja do wszystkich broni.

Wspaniałą rzeczą w „DOOM" i „DOOM 2" był system kodów, które po wstukaniu pozwalały na wiele rzeczy — nietykalność i pełne zasoby broni — znakomite (zwłaszcza ten drugi, na wysokim poziomie trudności) do rozładowania się po ciężkim dniu! Zarówno w pierwszej, jak i drugiej części „DOOM", kody były takie same — próba ich użycia w „HERETICu" (IDDQD i IDKFA) kończy się w zabawny, ale niezbyt miły sposób (spróbuj sam, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś!).

Tutaj także autorzy zostawili furtkę — wystarczyło ją odkryć i otworzyć, by ponownie w pełni móc się nacieszyć strumieniami bezkarnie przelewanej krwi (są co najmniej dwie wersje „HERETICa" — w jednej z nich wszystkie kody muszą być poprzedzone wstukaniem ciągu znaków RAV; jedynym wyjątkiem jest RAVMAP — w obydwu wstukiwany tak samo!):



• ENGAGExy — skok do epizodu x do poziomu y (np. ENGAGE15 powoduje skok do 5 poziomu 1 epizodu),

• GIMME — wyświetla menu MAGICZNYCH przedmiotów; wciśnięcie litery ze spisu powyżej daje ten przedmiot po kolejnym pytaniu o ich żądaną liczbę (maksymalnie może ich być 16 w kieszeni),

• KITTY — przechodzenie przez ściany,

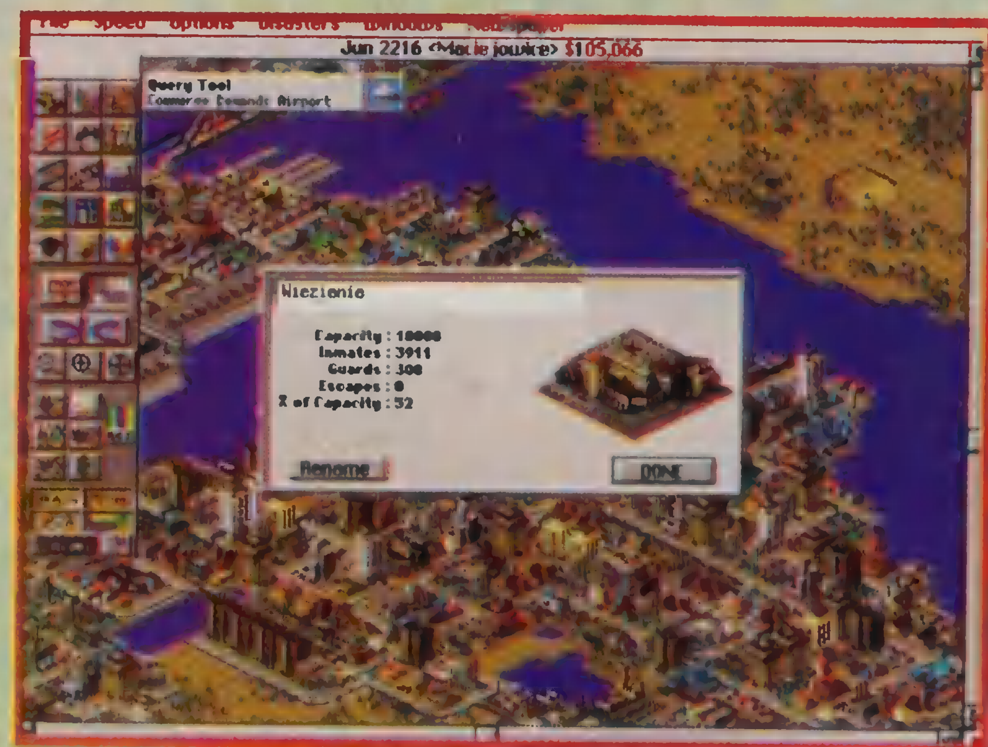
• MASSACRE — zabija wszystkie potwory na danym poziomie,

• PONCE — leczy do maksimum (działanie jak MYSTIC URN),

• QUICKEN — pełna i ciągła nietykalność,

• RAMBO — komplet broni i pełno amunicji,

• RAVMAP — mapa poziomu (wstukana raz — pokazuje ściany, dwa razy — potwory, trzy — wraca do postaci oryginalnej),



• SHAZAM — zwiększa moc broni (działanie jak TOME OF POWER),

• SKEL — komplet kluczy.

Istnieje jeszcze jeden kod — COCKADOODLEDOO — nie służy on niczemu (no może nie do końca); jeśli chcesz zobaczyć świat z poziomu zwierzęcia, to proszę bardzo!

Jeśli jeszcze nie widziałeś „HERETICa" — to zobacz! Naprawdę warto!

■ Wist

PS. Jak wiadomo, „HERETIC" w wersji komercyjnej ma 3 epizody — sprawdź co się stanie po wstukaniu ENGAGE41...

SIM CITY 2000 (Amiga-AGA)

Podczas gry napisz „CASS", a uzyskasz dodatkowe 250 funtów. Jeśli będziesz nadużywał tego triku, Twoje miasto nawiedzi katastrofa.

THEME PARK (Amiga)

Wpisz jako nazwisko „LAMPORT". Teraz podczas gry: „C" — ful gotówki, „Ctrl Z" — wynalezione wszystkie sklepy, „Alt Z" — wszystkie atrakcje, „Shift Z" — wszystkie ozdoby.

Jeśli weźmiesz pożyczkę i sprzedasz park, nie musisz jej spłacać.

THEME PARK (Amiga-AGA)

Jako pseudonim (nickname) wpisz „MIKE". Gry podczas gry wciśniesz „Z", „X" lub „C", dostaniesz odpowiednio: wszystkie atrakcje, sklepy i więcej gotówki.

ALADDIN (Amiga-AGA)

Podczas gry wciśnij pauzę („P") i ruszaj joystickiem: G, D, L, P, FIRE, D, G, P, L, FIRE, D, P, FIRE, P, D, FIRE. Teraz, po powrocie do gry, klawiszami „1" do „9" przeskakujesz o tyle poziomów, jaką liczbę wciśniesz.

ROADKILL (Amiga-AGA)

Kody: LQPONDGNRM
HQPOOGHOCP
PQPONHECRH



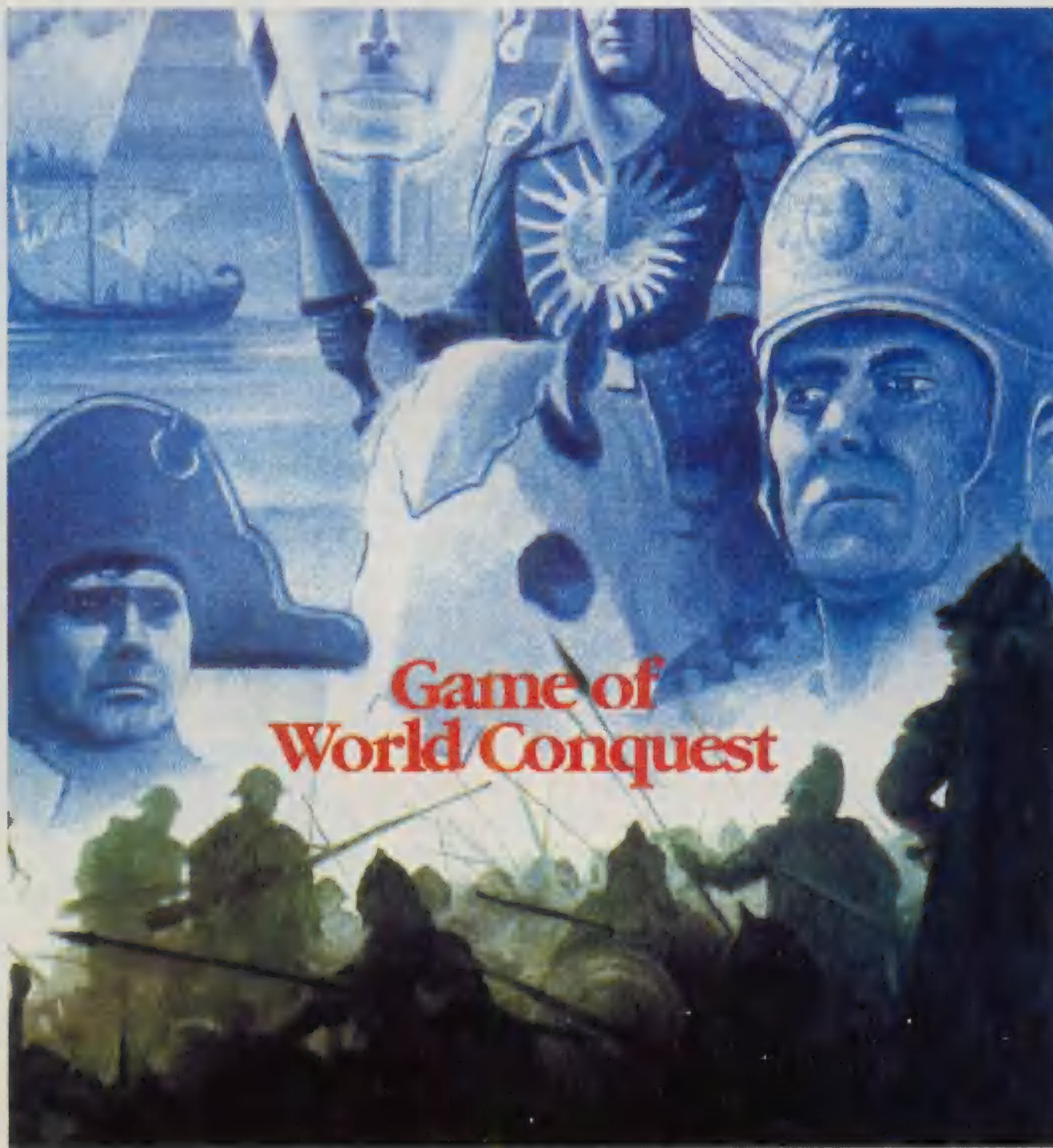
Historia świata

Współczesne komputery domowe oferują swym użytkownikom szeroki wachlarz różnorodnych gier, w tym również gier role-plying i strategicznych. Dla nikogo chyba nie jest tajemnicą, że tradycja tego typu gier jest dużo starsza niż historia gier komputerowych. Prawdę powiedziawszy, to twórcy wielu najlepszych gier komputerowych swe pomysły czerpali z gier planszowych. Oczywiście tylko marni autorzy „żywcem" przenoszą grę planszową na komputer. Komputer daje po prostu takie możliwości, jakich nie da się we w miarę prosty sposób uzyskać na planszy. Ale nie oznacza to bynajmniej, że wraz z upowszechnieniem się gier komputerowych tradycyjne gry planszowe tracą rację bytu.

Można nawet zaryzykować twierdzenie, że przemysł gier planszowych nigdy nie rozwijał się tak prężnie, jak dziś! Zachodzi tu swoiste sprzężenie zwrotne – to dzięki komputerom zostały spopularyzowane takie gatunki, jak fantasy, role-plying czy właśnie gry strategiczne. Po prostu – nowoczesne gry tego typu są na tyle złożone, że początkujący czuje pewne onieśmielenie przed przystąpieniem do rozgrywki. Komputer umożliwia w miarę bezbolesne wkroczenie w świat gier, ale często zapominamy, że gra komputerowa niesie z sobą pewne ograniczenia. Jakże niewiele jest dobrych gier strategicznych czy role-plying, które umożliwiałyby równoczesny udział w rozgrywce kilku graczom. Komputer ułatwia co prawda generację zdarzeń losowych czy podliczanie wyników, ale jakże często cała strategia gracza skupia się na przechytrzeniu bezmyślnej maszyny, zamiast analizie własnego położenia. Tym bardziej, że większość algorytmów komputerowego przeciwnika jest powtarzalna – pewne jego posunięcia mogą nas zaskoczyć w pierwszej rozgrywce – po pięciu czy dziesięciu rozgrywkach znamy już przeciwnika na wylot i najczęściej jesteśmy go w stanie pokonać bez większych problemów.

Natomiast żywy przeciwnik zawsze jest nieprzewidywalny. Nigdy nie wiemy, czy pozornie bezsensowne posunięcie jest wynikiem „pomroczności jasnej", niezauważenia jakiejś możliwości, czy też stanowi element jakiejś wyjątkowo perfidnej kombinacji. W przypadku komputera dwie pierwsze możliwości możemy z góry odrzucić – no chyba, że autor programu po prostu sknocił robotę, ale wtedy komputer w podobnej sytuacji będzie zawsze równie głupio reagował – człowiek nie.

Wiele jest firm, które równolegle wydają gry planszowe i gry komputerowe. A współczesne gry planszowe tyle mają wspólnego z popularnym „Chińczykiem", co „King's Quest VII" z pierwszym „King's Questem". To olbrzymie wielobarwne plansze, setki różnego rodzaju pionów, sztonów i kart oraz całe zestawy kości do gry – wszystko to po to, aby w miarę sensownie wprowadzić do gry element losowy. W Polsce, do której najnowsze gry komputerowe docierają już w kilka dni po swej światowej premierze (a czasami jeszcze przed premierą!), najnowocześniejsze gry planszowe są niemal całkiem nieznane (poza częścią fantasy role-plying, które swego czasu promowała firma Encore). Na szczęście ta sytuacja ulega zmianie i również inne rodzaje gier planszowych zaczynają pojawiać się w sprzedaży. Jednym z pionierów tego rynku jest firma Robson, dzięki której miałem okazję zapoznać się z fascynującą grą „History of the World" wydaną przez Avalon Hill Game Company. Gra przeznaczona jest dla 2 do 6 graczy i przez wydawcę została sklasyfikowana, jako gra o małej złożoności. A pudełko z grą, oprócz kilku instrukcji, zawiera planszę o wymiarach 60x90 cm, 6 zestawów kolorowych, tekturowych pionów (w każdym zestawie ponad 100 pionów), dwie talie specjalnych kart i oczywiście zestaw 5 kości do gry. Jak więc wyglądają gry o dużym stopniu złożoności?!



Na razie firma Robson rozprowadza gry Avalon Hill jedynie w języku angielskim, ale zapowiada również polskie opracowania najciekawszych gier.

Amerykańska firma Avalon Hill specjalizuje się właśnie w produkcji nowoczesnych gier planszowych, choć ma również w swym dorobku pokaźny pakiet gier komputerowych (m.in. „Legends of the Lost Realm", „Wilderlands", „Diplomacy", „Third Reich", „Under Fire" czy „Wooden Ships"). Ale gry planszowe stanowią główny dorobek firmy. I są to pozycje nie byle jakie. W ofercie firmy znajdziemy całe serie gier, które są w stanie zaspokoić najprzeróżniejsze gusta. Mamy więc serie SF i fantasy („Merchant of Venus", „Rune Quest" czy „Dune"), gry sportowe („Decathlon", „Football Strategy", „Pro Golf" czy „Wrestling"), zwykłe rodzinne gry rozrywkowe („Trivia", „Stock Market", „Shakespeare" czy „Dinosaurs of the Lost World"), ale główną część oferty stanowią doskonałe gry strategiczne. W tej ofercie znajdziemy zarówno gry oparte na historii najnowszej („Kremlin", „NATO", „Gulf Strike", „Flashpoint: Golan", „Vietnam", „Korean War"), historii II Wojny („Third Reich", „Omaha Beachhead", „Pacific War", „Afrika Korps", „Anzio", „Hitler's War", „Luftwaffe", „Patton's Best"), jak i wybranych faktach z całej historii ludzkości („Lee vs. Grant", „Gettysburg", „Blackbeard", „Circus Maximus" „Napoleon's Battles", „1776", „Siege of Jerusalem", „Peloponesian War"). Ale w ofercie znajdują się także inne gry traktujące strategię w sposób bardziej ogólny. Do nich należy właśnie „History of the World", pozwalająca rozwijać własne imperia od czasów starożytnej Sumerii, aż po czasy współczesne, „Civilization" o zbliżonej tematyce, klasyczna „Kriegspiel", „Code of Bushido" – oparta na walkach w Średniowiecznej Japonii, „1830: Railroads & Robber Barons", czy słynny „Kingmaker".

Proszę się nie dziwić zbieżności tytułów i tematyki z wielkimi przebojami w grach komputerowych – dziś te dwa światy są ze sobą ściśle powiązane, pomysły i rozwiązania formalne przepływają w obie strony i czasami trudno stwierdzić kto od kogo zaczerpnął pomysł. Zresztą największymi miłośnikami gier planszowych i gier komputerowych są ci sami ludzie – oni po prostu kochają dany rodzaj gier, niezależnie od formy w jakiej gra jest rozprowadzana.

Warto pamiętać, że dobra gra planszowa sprzyja rozwojowi życia towarzyskiego i rodzinnego. Może więc, zamiast toczyć nieustanne wojny o dostęp do komputera między ojcem i synem czy rodzeństwem, zamiast przechwalać się w szkole, kto bardziej dołożył komputerowemu przeciwnikowi, warto spróbować zagrać w coś wspólnie – na przykład w „History of the World"?

Jeśli tematyka najnowocześniejszych gier planszowych wzbudzi szersze zainteresowanie naszych Czytelników, to od czasu do czasu postaramy się informować Was o najciekawszych pozycjach z tej dziedziny. Tylko czy będą to jeszcze „Gry Komputerowe"?

■ **LSK**

Za pomoc w przygotowaniu artykułu dziękujemy firmie ***ROBSON****, tel. (0-22) 41-67-25*

GRY PLANSZOWE



ALONE IN THE DARK

KLASYKA GIER



Na moich drzwiach widniał napis „Prywatny detektyw". Był to jeden z tych dni, kiedy nie chciało mi się nawet sprawdzić poczty. Dealer antyków Gloria Allen zadzwoniła do mnie kilka minut temu. Szybko założyłem najlepszą koszulę, schowałem moją 38-kę i poszedłem do jej sklepu najszybciej jak mogłem. Okazało się, że jest dla mnie robota. Chodziło o znalezienie starego pianina, za którym szaleli ci faceci od antyków. Posiadłość, w której znajdował się instrument, uważano za nawiedzoną przez duchy. To było coś dla mnie!!!

Firma INFOGRAMES, wypuszczając w 1992 roku „Alone in the Dark", dała życie nowemu rodzajowi gier. W tamtym czasie żadna z konkurencyjnych firm nie zrobiła tak dopracowanego produktu, który w pełni odzwierciedlałby rzeczywiste ruchy i zachowania ludzkie.

Grafika utrzymana była na bardzo wysokim poziomie, a animacja przewyższała wszelkie oczekiwania. Wszystkiego dopełniała perfekcyjna muzyka i złowrogie dźwięki.

Gra ta, choć nie jest najmłodsza, ciągle zdobywa nowych miłośników. Od gracza wymaga nie tylko niebywałej zręczności, ale także myślenia.

Gdy taksówkarz dowiózł mnie na miejsce, zapadał już zmrok. Dom wyglądał na opuszczony. Wszedłem głównymi drzwiami i udałem się na strych, gdzie najczęściej przechowywane są stare rzeczy. Pianino znalazłem bez problemu, tylko nie miałem pojęcia jak je zniosę. Postanowiłem pójść po taksówkarza. Nagle usłyszałem coś za oknem, szybko zorientowałem się o co chodzi i zabarykadowałem je szafą. Spod klapy w podłodze zaczął wychodzić jakiś potwór, więc szybko przygniotłem go skrzynią. Wtedy uświadomiłem sobie, że w tym domu mieszka prawdziwe Zło. Wziąłem lampę, leżącą na stole, strzelbę ze skrzyni i stary indiański pled z szafy. Zszedłem schodami piętro niżej. Z pokoiku, w którym przebywałem, zabrałem łuk i olej do lampy. Przez drzwi wyszedłem na korytarz. Podłoga wydawała mi się jakaś dziwna, więc ruszyłem do pokoju z lewej. Nie wchodząc na dywan, wziąłem klucz z sekretarzyka i otworzyłem nim skrzynię. Uzbroiłem się w szablę i ruszyłem do pokoju naprzeciwko. Rozbiłem stojącą tam wazę i podniosłem klucz, który z niej wypadł. Zdobycznym kluczem otworzyłem szafkę i schowałem do kieszeni dwa małe lusterka. W międzyczasie zabiłem potwora, który wskoczył przez okno. W łazience pokrzepiłem się lekarstwem z apteczki. Wyszedłem z holu i ujrzałem schody pilnowane przez dwa demony. Po krótkiej chwili wpadłem na świetny pomysł i umieściłem na statuetkach małe lusterka. Kreatury, nie mogąc znieść promieni słonecznych, zniknęły. Zszedłem po schodach i udałem się w prawą stronę, do pokoju położonego naprzeciwko zbroi rycerskiej. Uważając na ducha siedzącego na krześle zabrałem zapałki, gramofon i naboje do giwery. Wróciłem do schodów i, kierując się w lewo, doszedłem do łazienki. Znalazłem w niej drugą apteczkę i dzbanek. Poszedłem do ciemnego pokoju, który znajdował się w głębi korytarza. Zapaliłem lampę i ujrzałem szary pokój. Na stoliku stała duża statuetka z brązu. Wziąłem ją. Wróciłem do głównego holu. Stała tam zbroja rycerska. Chcąc zdobyć z niej miecz, rzuciłem ją uprzednio znalezionym posążkiem. Następnie zszedłem po schodach i udałem się do kuchni (pierwsze drzwi po prawej stronie). Z kominka zabrałem garnek z zupą, a z dwóch komórek ciasteczka, klucz, rewolwer (leżał w kupie węgla) i olej do lampy. Wodą z beczki napełniłem dzbanek. Przez kuchnię doszedłem do jadalni. Czym prędzej



położyłem garnek z zupą na stole. Potwory zasiadły do posiłku, więc mogłem je wtedy bezboleśnie zabić. Wszedłem do pokoju przylegającego do jadalni i szybko zalałem wodą dymiącą popielniczkę. Zabrałem ze stołu zapalniczkę i udałem się do piwnicy (przy schodach po lewej stronie). Drzwi były zamknięte, więc otworzyłem je kluczem, który wcześniej znalazłem w kuchni. W środku biegały krwiożercze szczury. Szybko podniosłem leżące na szafce naboje do rewolweru. Załadowałem broń. Poszedłem do pokoju obok piwnicy. Przeszukałem stojący tam pomnik i schowałem do kieszeni znalezione strzały. Wtedy z sufitu spadły pająki, więc pędem wybiegłem z pokoju. Wróciłem na wyższe piętro i udałem się do galerii (niedaleko ciemnego pokoju, w którym znalazłem statuetkę). Na ścianie wisiał groźnie wyglądający obraz. Zakryłem go znalezionym na strychu pledem. Gdy ruszyłem w głąb galerii, z portretu, który wisiał na przeciwległej ścianie, wyleciała strzała. Szybko wycofałem się. Nie chciałem być gorszy i wystrzeliłem z łuku strzałę w sam środek przeklętego obrazu. To go zniszczyło. Na końcu korytarza ulokowany był pokój, w którym znalazłem imitację książki i klucz, który ktoś ukrył za zegarem. Postanowiłem wreszcie odwiedzić bibliotekę (wejście po prawej stronie galerii). Pokój ogarniała ciemność. Zapaliłem lampę i położyłem ją na ziemi, żeby mieć pełną swobodę ruchu. Szybko ruszyłem w lewo, bo spostrzegłem, że w moją stronę idzie jakiś duch. Gdy doszedłem do narożnika, zauważyłem dziwny mechanizm w ścianie. Włożyłem na półkę fałszywą książkę. Wtedy otworzyło się tajne przejście. Wszedłem do kryjówki. Na stole leżał przedmiot przypominający talizman. Schowałem go do kieszeni. Z szafki zabrałem pofałdowany nóż (pierwszy z listy). Po przeczytaniu pergaminów dowiedziałem się, że to ostrze może odesłać demony w zaświaty. Wypróbowałem je na duchu w bibliotece, działał doskonale. Zabrałem lampę z podłogi i udałem się do pokoju z popielniczką (na samym dole, niedaleko jadalni). Kluczem, który znalazłem za zegarem, otworzyłem drzwi prowadzące do następnej sali.

Po przeszukaniu półek znalazłem płytę. Na tarczy wiszącej na ścianie, brakowało jednego miecza. Przypomniałem sobie, iż miałem gdzieś stary złamany miecz. Odłożyłem broń na miejsce. Nagle sofa, która stała pośrodku pokoju, odsunęła się. Okazało się, że odkryłem tajne przejście (drugie przejście do podziemi znajduje się w piwnicy za beczkami). Nie chciałem jeszcze tam wchodzić. Postanowiłem, że spenetruję najpierw resztę domu. Wtedy pozostawała mi do sprawdzenia tylko sala balowa i oczywiście podziemia. Poszedłem do pokoju obok głównego wejścia.

Na miejscu zaatakował mnie pirat. Nie mogłem go zranić bronią palną, ponieważ wykonywał bardzo skuteczne uniki. Wyjąłem więc miecz i stanąłem do walki. Po długim i krwawym pojedynku zabrałem klucz, który pozostał w miejscu zgonu pirata, (do sali balowej można też dostać się przez pokój z pająkami). W sali balowej włączyłem muzykę i duchy zaczęły tańczyć. Zabra em klucz z lustra i udałem się do podziemi. Szybko przebiegłem po wiszącym moście. Bez przerwy kierowałem się w głąb tunelu. Po drodze zabiłem skaczącego potwora i biegłem dalej. Na następnym ekranie zawróciłem, bo ogromny robal zagrodził mi drogę. Czym prędzej skręciłem w prawe przejście. Następnie zeskoczyłem na pomost. Nie wchodząc do wody dotarłem do pająka, którego zabiłem tak jak i inne robale. Zatrzymałem się dopiero na krawędzi przepaści. Z rewolweru zestrzeliłem ptaka latającego po jaskini (musiałem go trafić dwa razy). Skacząc po słupach (mogłem iść wodą, tylko musiałbym znaleźć przejście ukryte między filarami) doszedłem do następnego korytarza. Na rozwidleniu skręciłem w prawo.

Znalazłem się w olbrzymiej jaskini. Idąc po kładkach dotarłem do skrzyni. Otworzyłem ją i zabrałem migoczący kamień. Odsunąłem głaz za skrzynią i ruszyłem w dalszą drogę. Gdy doszedłem do ciemnej jaskini, zapaliłem lampę zapalniczką. Przede mną rozciągał się labirynt. Błądziłem po nim tak długo, aż wreszcie znalazłem drzwi, które otworzyłem magicznym kamieniem. Dotarłem do siedziby Zła. Zeskoczyłem do wody i szybko podszedłem do ołtarza. Położyłem na nim talizman i zabrałem leżący na brzegu hak. Rzuciłem pełną oleju lampą w piekielny ołtarz, „Zło" stanęło w płomieniach. Za pomocą haka otworzyłem drzwi i uciekłem z sali. Żeby skrócić drogę powrotną wszedłem z powrotem do labiryntu, otworzyłem hakiem drzwi z prawej strony i ruszyłem przed siebie. Stamtąd już bez kłopotów dotarłem do głównego holu. Spokojnie otworzyłem frontowe drzwi i wyszedłem do ogrodu. „Udało mi się!!!" wykrzyczałem w jasne niebo z przeświadczeniem, że zniszczyłem zło mieszkające w tym przeklętym domu...

■ Koval

dystrybucja: MIRAGE SOFTWARE
tel. 671 77 77









INDIANA JONES

Po odzyskaniu krzyża Coronady, Indy wrócił do college'u. Po krótkiej rozmowie z Marcusem poszedł się przebrać. Przy okazji trochę poćwiczył (WALK TO LOCKER ROOM) [Na ringu należy wybrać jedną z trzech pierwszych odpowiedzi, walczy się za pomocą klawiszy z klawiatury numerycznej. Po zakończonej walce odpowiedź 4]. Na korytarzu spotkał ponownie Marcusa, z którym wymienił kilka zdań (TALK TO MARCUS). W czasie rozmowy odpowiedzi (3,2). Następnie otworzył najbliższe drzwi (OPEN DOOR) i wszedł do środka. Tam musiał porozmawiać ze studentami (TALK TO STUDENTS). W czasie rozmowy (4,4,4). No i udało się. Na stole leżą kartki, którymi należy się zająć (PICK UP JUNK MAIL; PICK UP LETTERS; PICK UP PAPERS; PICK UP PACKAGE). Szczególnie ta ostatnia przesyłka zainteresowała Indiego. Okazało się, że jest to paczka od Henry'ego (czyli jego ojca), a w środku znajdował się dziennik Graala (LOOK PACKAGE; OPEN PACKAGE). Trochę zdenerwowany otworzył prawe okno (OPEN WINDOW) i wyszedł na zewnątrz. Tam został porwany przez dwóch osobników. Po chwili wszystko się wyjaśniło — byli to ludzie Waltera Donovana, który chciał porozmawiać z Indym. Pokazał mu część tarczy z niepełną informacją o miejscu pobytu Świętego Graala oraz powiedział, gdzie należy szukać drugiej części tarczy. Przy okazji powiedział o zaginięciu jego ojca. Teraz Indy się naprawdę wnerwił. Przed odlotem do Wenecji udał się do mieszkania Henry'ego (TRAVEL TO HENRY'S HOUSE). Pokoje wyglądały jak po przejściu tornada. Zabrał tylko z drugiego pokoju obrazek, przedstawiający Graala (PICK UP PAINTING). Potem wyszedł z mieszkania i poleciał do Wenecji (TRAVEL TO THE PLANE TO VENICE).

Na miejscu spotkał Marcusa i piękną, miłą (to się jeszcze okaże) dr Schneider. Po spławieniu Marcusa, Indy został sam na sam z panią doktor. Jednak nie dane mu było zrobić tego, o czym myślał, gdyż ona zaprowadziła go do biblioteki i zostawiła samego. No cóż, Indy musiał dalej radzić sobie sam. Wśród tysięcy książek musiał znaleźć „Mein Kampf", która jest niezbędna oraz dwie inne, które ułatwiają grę. Są to: „Jak latać samolotem" i „Mapy podziemi". Podręcznik latania jest jedną z zielonych książek znajdujących się w dolnym rzędzie, po lewej stronie wejścia do biblioteki (PICK UP BOOK). „Mein Kampf" znajduje się w drugim dolnym rzędzie, oparta o dwie zielone (PICK UP BOOK). Natomiast „Mapa podziemi" znajduje się w trzecim dolnym rzędzie — jest to jedna z żółtych ksiąg (PICK UP BOOK). Przy okazji zabrał czerwony sznur i metalowy słupek (PICK UP CORDON BARRIER; PICK UP METAL POST). Teraz otworzył dziennik ojca (OPEN GRAIL DIARY), przyjrzał się rysunkowi witraża i przeczytał informację o tym, na którą kolumnę należy spojrzeć i którą liczbę należy wybrać [tutaj niestety nie można podać gotowej „recepty", ponieważ za każdym razem jest inny witraż, inna kolumna i inny numer]. Po znalezieniu odpowiedniego witraża, należy spojrzeć na odpowiednią kolumnę (LOOK INSCRIPTION). Wtedy trzeba odczytać odpowiednią cyfrę i znaleźć jej odpowiednik na podłodze. Indy, za pomocą metalowego słupka zrobił dziurę w podłodze (USE METAL POST WITH SLAB -...) i znalazł się w labiryncie. [W podziemiach można korzystać z książki z mapami]. W jednym z pomieszczeń zabrał hak kościotrupowi (PICK UP ARM). W następnej sali znalazł pochodnię, której jednak nie mógł wyrwać, ponieważ błoto za bardzo zaschło. Dotarł w końcu do pomieszczenia, w którym znajdowało się wyjście na powierzchnię. Otworzył właz (OPEN MANHOLE COVER) i po chwili znalazł się w kawiarni. Podszedł do pary kochanków. Przekonał gościa, że wino jest, ogólnie mówiąc, do d... i zabrał butelkę (LOOK WINE BOTTLE; PICK UP WINE BOTTLE). Potem wrócił do podziemi i udał się do pomieszczenia zalanego wodą. Tam nabrał trochę wody do butelki (USE WINE BOTTLE WITH POOL OF WATER). Następnie użył butelkę z wodą na pochodni (USE WINE BOTTLE WITCH TORCH). To rozpuściło błoto. Teraz Indy pociągnął pochodnię (PULL TORCH), co zaowocowało znalezieniem się w nowym labiryncie. W sali z korkiem w suficie, za pomocą haka i bicza wyciągnął korek (USE HOOK WITH WOODEN PLUG; USE WHIP WITH HOOK). Teraz po drabinie wrócił na poprzedni poziom (WALK TO LADDER). Udał się do sali, gdzie wcześniej była woda. Wody już nie było, ale za to pojawiło się nowe przejście. W pomieszczeniu z zepsutą maszyną skorzystał ze swoich umiejętności i już po chwili maszyna była sprawna (USE RED CORDON WITH MACHINE; USE WHEEL). Udał się teraz do pomieszczenia z trzema figurkami. Tam musiał skorzystać z dziennika ojca (LOOK GRAIL DIARY) i poprzestawiał je tak, jak były ustawione w dzienniku (PULL STATUE). Po chwili otworzyły się drzwi, w które szybko wszedł. Dotarł w końcu do drzwi, które otwierają się, po odegraniu odpowiedniej melodii. Znów musiał skorzystać z pomocy dziennika (LOOK GRAIL DIARY). Zapamiętał nuty i odpowiednio uderzał w czaszki (PUSH SKULLS). [Należy pamiętać aby uderzać w czaszki licząc od strony prawej. Jeżeli w dzienniku na pierwszej linii znajduje się nuta, to należy uderzyć w drugą czaszkę od prawej, itd.].

Po chwili drzwi stanęły otworem. Po kilku godzinach błądzenia Indy znalazł wreszcie grobowiec (LOOK CASKET; OPEN CASKET; LOOK CASKET). Dzięki temu poznał nazwę miasta, w którym znajduje się Graal. Musiał się stąd szybko wydostać, aby podzielić się nowinami z Marcusem (WALK TO GRATING; OPEN OLD RUSTY LOCK). Po chwili był już na powierzchni. Od wyżej wymienionego dowiedział się, gdzie Niemcy więżą jego ojca [swoją drogą ciekawe, gdzie on się tak zmoczył?]. Po kilku godzinach lotu znalazł się w zamku Brunwald. Lokaja w holu przywitał po amerykańsku (THROW A PUNCH). Po tym uderzeniu gościu musiał szukać M-1 z ogródkiem na dachu. Gdy znalazł pijanego żołnierza, wydostał od niego dwie rzeczy — kufel na piwo i imię jego kumpla, co znacznie ułatwiło mu późniejsze działanie (3,2), później (TALK TO DRUNK SOLDIER[3,3]). Potem udał się do kuchni, gdzie napełnił kufel piwem i za jego pomocą ugasił ogień (USE STEIN WITH SPIGOT; USE STEIN WITH HOT COALS). Po chwili spokojnie zabrał dziczyznę i ponownie nabrał piwa (PICK UP ROAST BOAR; USE STEIN WITH SPIGOT). Później wrócił do holu i poszedł w prawo. Tam przekupił żołnierza piwem (OFFER AN ITEM: STEIN). Dzięki temu nie musiał z nim walczyć i miał dostęp do kilku pomieszczeń. Z magazynu zabrał strój służącego (PICK UP SERVANT UNIFORM). Miał ochotę zabrać również mundur oficera, jednak nie miał klucza do zamka. W dużej sali popchnął zbroję, ubraną w strój Krzyżaka (PUSH SUIT OF ARMOR). Upadający topór zrobił dziurę w podłodze. Trochę przestraszony, Indy opuścił to miejsce. Żołnierzowi, który stał przy schodach prowadzących na pierwsze piętro wmówił, że jest sprzedawcą kurtek i opchnął mu swoją za 15 marek [powiedzmy, że sprzedał] (1,2,2). Ten, zadowolony z transakcji, puścił Indiego dalej. W pierwszej sali na pierwszym piętrze Indy przebrał się w strój służącego (LOOK SERVANT UNIFORM; USE SERVANT UNIFORM). W najbliższej sali znalazł skrzynkę, w której znajdowały się pieniądze (OPEN CHEST; LOOK CHEST). Jak to mówią - „w wojsku nic nie ginie, tylko zmienia właściciela". Żołnierzowi, spacerującemu po korytarzu, wręczył obrazek zabrany z domu ojca (OFFER AN ITEM: PAINTING). Kiedy żołnierz już sobie poszedł, Indy „wparował" do sali ze skrzynką (OPEN CHEST; LOOK CHEST). W



ten sposób stał się posiadaczem munduru, który zresztą był za mały (LOOK UNIFORM). Krył on jednak mały kluczyk, który Jones przywłaszczył sobie. Od razu domyślił się, do czego może pasować — oczywiście do zamka przy mundurach. Jednak przed zejściem na parter musiał zmienić strój. Zrobił to w pierwszej sali przed schodami (USE INDYWEAR BY LUCASFILM). Teraz spokojnie udał się do magazynu i otworzył zamek (USE BRASS KEY IN LOCK). Następnie zabrał mundur (PICK UP GREY UNIFORM). Przy okazji, w kuchni, napełnił kufel piwem (USE STEIN WITH SPIGOT). Później udał się na pierwsze piętro i w pierwszej sali przy schodach przebrał się w mundur oficera (USE GREY UNIFORM) [czyż on nie jest piękny i to uderzające podobieństwo do tego, no wiecie, no dobra, mniejsza o



szczegóły]. Potem Indy znalazł pokój, w którym siedział facet i pilnował alarmów. Jones okazał miłosierdzie i użył mu dając do poczytania „Mein Kampf" (OFFER AN ITEM: MEIN KAMPF). Gościu poszedł, a Indy został sam na sam z alarmami [o zgrozo!]. Na szczęście nie był to jego pierwszy raz, więc szybko przystąpił do dzieła: oblał piwem szafkę z alarmami, co spowodowało zniszczenie instalacji (USE STEIN WITH GRATING). W sali obok pogadał z żołnierzem (3,2,3) i poznał imię Niemca „trzymającego" straż na drugim piętrze. Następnie udał się na drugie piętro. Jednak po chwili pojawił się nowy problem — Niemiec. Problem ten można rozwiązać dwoma sposobami:

1) pobawić się z nim w kotka i myszkę, tzn. iść za nim w pewnej odległości, a tuż przy schodach skręcić i wbiec na drugie piętro;

2) można zrobić z niego worek treningowy, co jest metodą pewniejszą jednak wyniszczającą organizm. Jednakże jest na to sposób: po zakończonej walce należy wejść do najbliższego pokoju. Znajduje się tam apteczka, którą można wykorzystać (PICK UP FIRST AID KIT; USE FIRST AID KIT).



Na drugim piętrze spotkał kolegę pijaka, którego przekonał odpowiedziami (1,2,1). Potem spokojnie wszedł do pokoju komendanta, gdzie stanął oko w oko z największym przyjacielem człowieka (GIVE ROAST BOAR TO DOG). Następnie zabrał puchar z szafki i kartkę z kodami (PICK UP TROPHY; OPEN FILE CABINET; LOOK PASS; PICK UP PASS; CLOSE FILE DRAWER). Następnie poszedł znowu do kuchni, aby napełnić puchar piwem (USE TROPHY WITH SPIGOT). Pamiętał jednak o przebraniu się w swój strój przed zejściem na parter (USE INDYWEAR BY LUCASFILM). Po załatwieniu sprawy w kuchni, udał się z powrotem na pierwsze piętro [pamiętał o przebraniu się w mundur oficera]. Tam znalazł salę z obrazami. Za „nowoczesnym" obrazem Mony Lisy znajdował się sejf, który otworzył korzystając z szyfru z kartki (PUSH LARGE PAINTING; OPEN VAULT DOOR). W środku znajdowały się dwa obrazy przedstawiające Graala. Indy dokładnie je obejrzał (LOOK PAINTING). Potem jeszcze (CLOSE VAULT DOOR; PULL LARGE PAINTING) i szybciorem udał się na drugie piętro [należy pamiętać o Niemcu przy schodach]. Tam spotkał „przypakowanego" gościa, któremu wręczył puchar z piwem (OFFER AN ITEM: TROPHY). Facet okazał się słabeuszem i Indy nie miał z nim za wiele roboty. Idąc dalej spotkał Sigfrieda, którego szybko spławił (3,2,3). Z pokoju na końcu korytarza zabrał srebrny klucz ze świecznika (PICK UP SILVER KEY). Następnie znalazł pokój, w którym więziony był jego ojciec (USE SILVER KEY IN DOOR) [drzwi można łatwo poznać, ponieważ biegną nad nimi dwa przewody]. Po chwili prowadził ojca do wyjścia, jednak ich radość nie trwała długo. Zostali złapani przez żołnierza, który natychmiast wezwał pomoc [w czasie rozmowy z komendantem można użyć dowolnej odpowiedzi, nie radzę jednak bić go po twarzy]. Zabrał on Indiemu dziennik ojca i uwięził ich w dużej sali na parterze. Tam Indy i Henry musieli ustawić krzesła tak, aby rysa zostawiona przez ostrze topora znalazła się pomiędzy krzesłami (PULL CHAIRS). Kiedy to zrobili, Indy potrącił zbroję (PUSH SUIT OF ARMOR), a upadający topór przeciął sznury. Teraz należało się stąd wydostać, co nie było takie trudne (PUSH STATUE). Po chwili byli już przed zamkiem, skąd ukradli motor (USE MOTORCYCLE) i pojechali do Berlina. Na granicy musiał udowodnić Niemcowi, że nie lubi, gdy ktoś mu przeszkadza (THROW A PUNCH).

W Berlinie Indy odzyskał dziennik i dał do podpisania przepustkę Hitlerowi (OFFER AN ITEM: PASS) po czym udał się z ojcem na lotnisko.

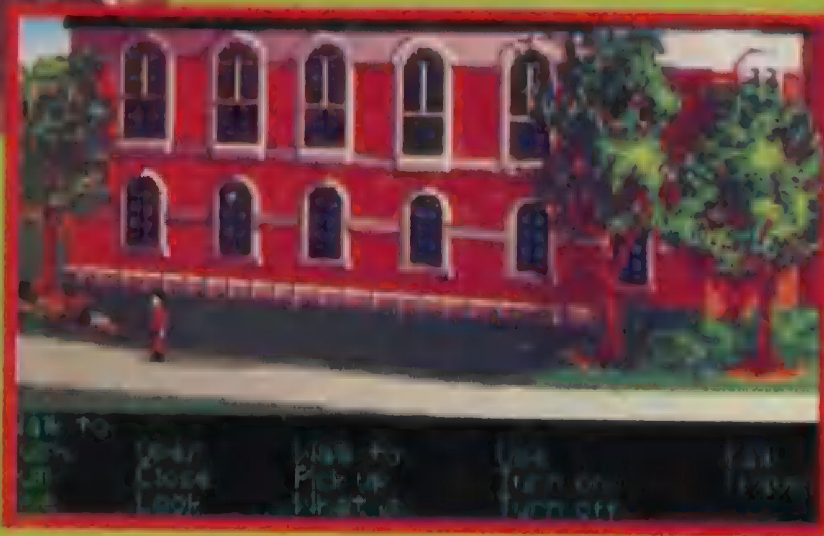


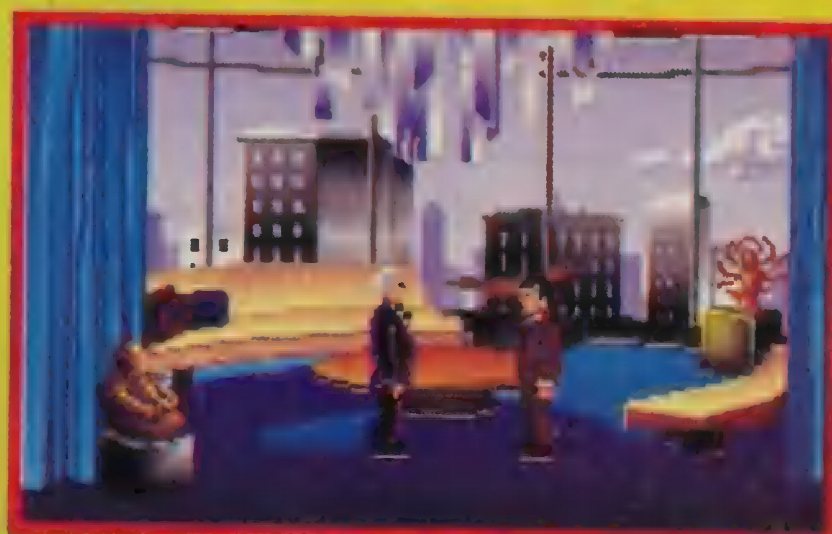


Są dwie drogi prowadzące do Alexandretty, które różnią się początkiem, natomiast końcówka jest identyczna w obydwu przypadkach.

1) Indy z ojcem wychodzi na pas startowy (WALK TO EXIT). Podchodzą do dwupłatowca i porywają go (WALK TO BIPLANE) [najlepiej przerysować schemat „deski rozdzielczej" samolotu, z książki „Jak latać samolotem" i wykonać następujące czynności]: a) nacisnąć 1 raz przycisk oznaczony L; b) nacisnąć 3 razy przycisk oznaczony C; c) nacisnąć 1 raz przycisk oznaczony Q; d) nacisnąć 1 raz przycisk oznaczony J; e) nacisnąć 2 razy przycisk oznaczony I; f) nacisnąć 1 raz przycisk oznaczony E; g) nacisnąć 1 raz przycisk oznaczony O; h) kiedy B=300 należy nacisnąć przycisk oznaczony literą N;

2) Na lotnisku Henry stanął po prawej stronie mężczyzny czytającego gazetę [aby zamienić się w Henry'ego należy użyć opcji (TO HENRY)] i zagadał go (TALK TO MAN). Zapytał go o jego wnuki (3). Opowiadając facet strasznie wymachiwał „grabiami" co szybko wykorzystał Indy (TO INDY; PICK UP TICKETS). Teraz razem wyszli na płytę lotniska i wsiedli do sterowca (WALK TO STAIRS). Bileterowi dali bilety ukradzione na lotnisku (OFFER AN ITEM: TICKETS). Teraz czas na Henry'ego (TO HENRY). Poszedł do gościa grającego na fortepianie [a może to pianino] i zamówił melodię (USE COINS IN BOWL [1]). Melodię tę usłyszał również radiooperator i opuścił swoje pomieszczenie. Skorzystał z tego Indy (TO INDY). Szybko otworzył drzwi i zabrał z szafki korbę (OPEN DOOR, OPEN LOCKER, PICK UP WRENCH), po czym opuścił to miejsce [to się nazywa wyczucie czasu]. Za pomocą korby ściągnął drabinę, dzięki której dostał się do wnętrza balonu (USE WRENCH IN HOLE; USE WRENCH; WALK TO LADDER). Tam, chodząc po labiryncie kładek i unikając walki z Niemcami, musiał dostać się do samolotu. Tam czekał już Henry. Niezależnie od wybranej drogi, Indy z ojcem znalazł się w niezłych tarapatach. Lecieli dwupłatowcem, a gonił ich ME-109. Po kilku udanych unikach i zestrzeleniu jednego samolotu rozbili się.





Szybko jednak doszli do siebie i kontynuowali drogę (USE CAR). Na granicach pokazywali przepustkę podpisaną przez Hitlera (OFFER AN ITEM: PASS). Po kilku godzinach jazdy znaleźli się na miejscu. Spotkali tam Marcusa i razem weszli do świątyni. Tam niestety czekali już na nich ich starzy znajomi: Donovan i dr Schneider. Donovan postrzelił Henry'ego. Jedynym ratunkiem dla niego był Graal, a raczej jego zawartość. Aby go zdobyć, Jones musiał przejść przez trzy próby:

• próba pierwsza: Indy powoli przeszedł kilka kroków. Gdy ujrzał przycisk wystający z ziemi, postanowił dokładniej mu się przyjrzeć [należy użyć komendy LOOK na przycisku]. Jedynie ostrożność uratowała go od pewnej śmierci.

• próba druga: musiał iść po kładkach oznaczonych odpowiednimi literami. Składają się one na wyraz Jahve pisany w różnych językach [prawidłowa pisownia wyrazu pojawia się co pewien czas u góry ekranu].

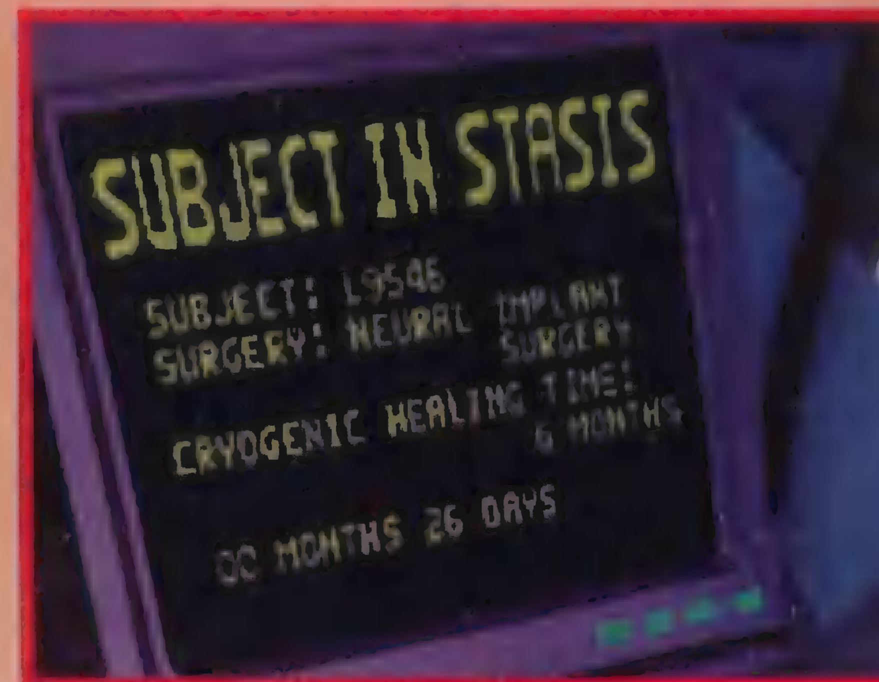
• próba trzecia: Indy musiał przejść po niewidzialnej kładce [kursor należy ustawić na samym dole półki skalnej z drugiej strony]. W środku spotkał ostatniego z trzech braci, który pilnowali Graala. Dopiero teraz Indy stanął przed prawdziwym zadaniem: tylko jeden z tych kielichów był prawdziwym Graalem. Za pomyłkę można zapłacić życiem. Wybrał drugie naczynie od lewej, zabrał je i nabrał do niego Świętej Wody (PICK UP DENTED; SHALLOW PEWTER BOWL WITH ENGRAVING; USE GRAIL WITH HOLY WATER).

Okazało się, iż dobrze wybrał i mógł już iść do ojca. Jednak wcześniej dowiedział się, że Graal nie może opuścić świątyni. Taką cenę należy zapłacić za nieśmiertelność. Kiedy dotarł do ojca, Donovana już nie było. Dr Schneider wyjaśniła, co się z nim stało: śledził on Indy'ego, co nie wyszło mu na zdrowie. Ale Jones nie miał czasu na pogawędki, z jego ojcem było coraz gorzej. Musiał szybko skorzystać z uzdrowicielskiej mocy Graala i Świętej Wody. Po chwili Henry mógł już się poruszać o własnych siłach i z Marcusem opuścił świątynię. Pojawił się również ostatni obrońca Graala, który ponownie przypomniał, iż Graal nie może opuścić świątyni. Jednak Elsa zachowała się bardzo niemądrze, za co została surowo ukarana. Teraz Indy musiał zrobić jeszcze jedną rzecz: uratować kielich i oddać go we właściwe ręce (WALK TO CRACKED SEAL; LOOK CRACKED SEAL; USE WHIP WITH GRAIL; GIVE GRAIL TO KNIGHT). Teraz pozostaje obejrzeć zakończenie, w którym o mały włos nie dochodzi do kłótni rodzinnej, a Marcus pokazuje, że jest „doskonałym" przewodnikiem.

I to już koniec!

■ **Bartosz Zienkiewicz**

SYSTEM SHOCK







POZIOM DRUGI:

1. Zaraz po otworzeniu drzwi windy zaatakuje Cię stado mutantów – przygotuj swoją najbardziej szybkostrzelną i śmiercionośną broń.

2. Po przeszukaniu zwłok opuść pomieszczenie i skieruj się na zachód. Wejdź w drzwi prowadzące na północ i podążaj dalej korytarzem (będziesz musiał się pochylić). Przygotuj się na spotkanie z dwoma HOPPER-ami i kilkoma robotami naprawczymi.

3. Znajdź drzwi wiodące do pokoju D'Arcy'ego – znajdziesz tam dwie wiadomości głoszące o laserze.

4. Idź dalej na wschód – przełącz przełącznik na ścianie i doładuj swoje baterie.

5. Teraz na południe, a kiedy korytarz się rozgałęzi – na zachód. Na kolejnym rozgałęzieniu na południe – a potem poprzełączaj wszystkie przełączniki, przejdź po kładce i zabierz granaty.

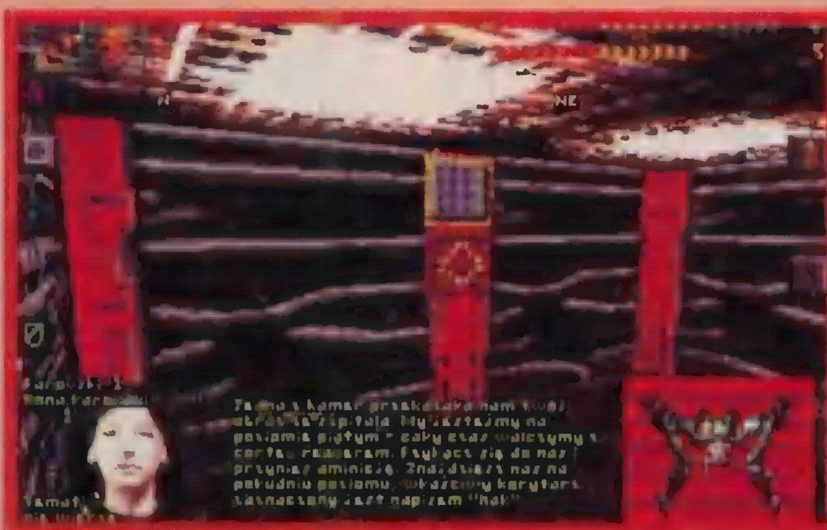
6. Wróć do ostatnio mijanego rozgałęzienia i idź na zachód zaglądając do wszystkich drzwi i zabierając różne interesujące przedmioty.

7. Kiedy znajdziesz drzwi zabezpieczone łamigłówką – kliknięcie na jednym z pól zmienia wszystkie w jego otoczeniu.

8. Powinieneś dojść do miejsca, z którego zacząłeś ten poziom – idź dalej na wschód i tym razem wybierz drzwi prowadzące na wschód. Znajdziesz tam wiadomość o pojmaniu D'Arcy'ego.

9. Sprawdzaj kolejne drzwi, aż dojdziesz do większego pomieszczenia. Znajdziesz tam drzwi prowadzące do skażonej komory – warto tam wejść i zabrać generator tarczy.

10. Podejdź do wschodniej ściany i wybierz lewe drzwi – wejdź do pomieszczenia do którego prowadzą, znajdź ukryte drzwi i wjedź windą na górę. Tam przykucnij i spadnij do następnego pomieszczenia – kiedy naciśniesz przycisk na ścianie, otworzą się drzwi i będziesz miał swobodny dostęp do stacji ładowania.



11. Wyjdź stamtąd, otwórz kolejne drzwi i naciśnij przycisk. Przejdź do nowo otwartego pomieszczenia i przełącz dźwignię na ścianie, a wyłączysz konwerter cyborgów.

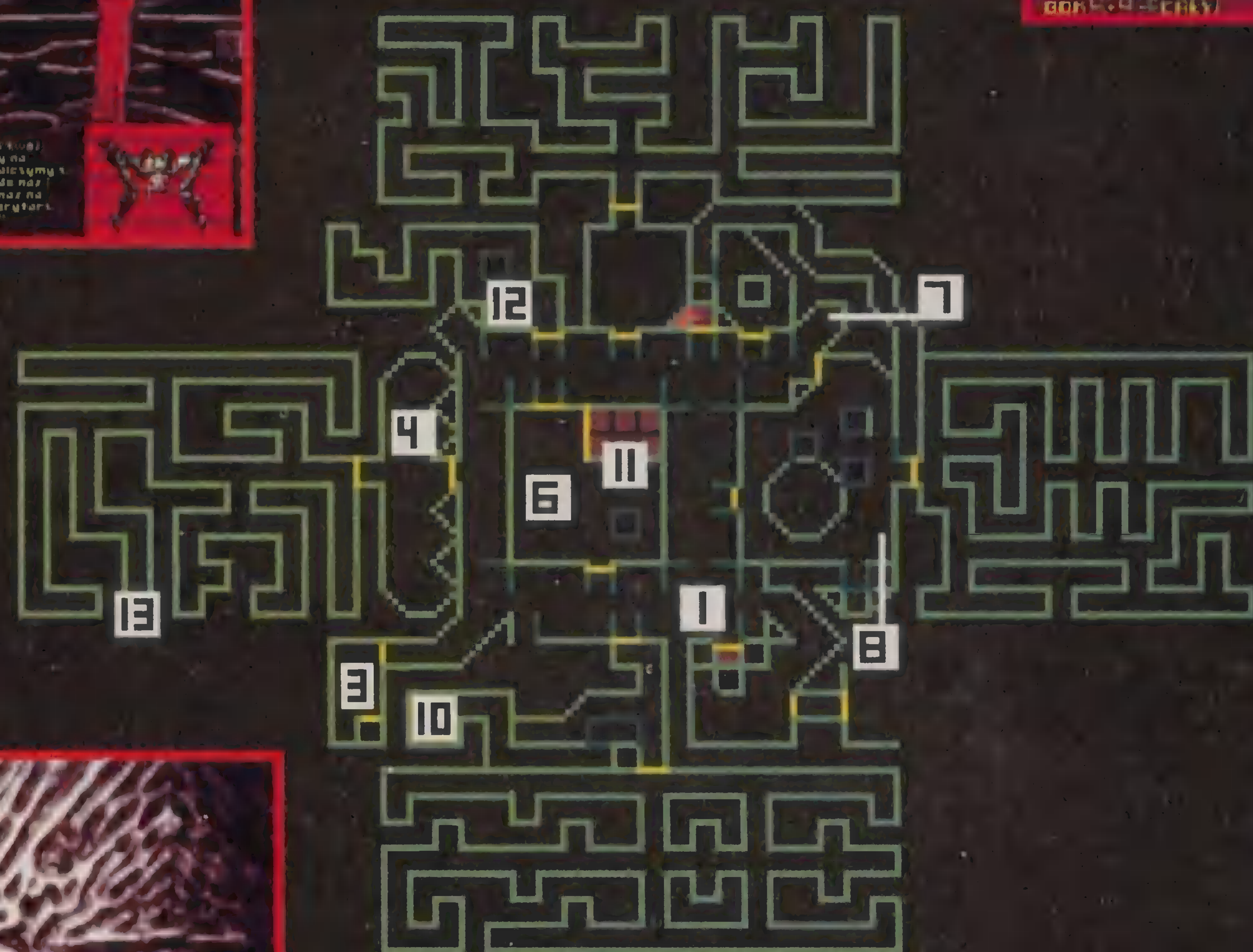
12. Wjedź windą na górę i idź dalej na południe, wschód i na północ. Dojdziesz do odgałęzienia bronionego przez automat – musisz go zniszczyć i wejść w owo przejście. Zaraz za nim jest pomieszczenie na południu, którego pilnuje HOPPER – zniszcz go również.



13. Idź na wschód – któryś z cyborgów powinien mieć kartę dostępu do sektorów naukowych. Aby grać dalej, musisz ją mieć, więc niszcz wszystkie napotkane roboty. Jeśli na końcu korytarza skierujesz się na północ, to w pierwszym pomieszczeniu natkniesz się na terminal cyberprzestrzeni – niezbyt skomplikowany, ale też niewiele jest w nim do pozyskania – pakiet gier i informację o obecności innego terminala na tym poziomie.

14. Dalej na północ znajduje się pomieszczenie (lekko skażone biologicznie), z którego możesz zabrać kilka wartościowych przedmiotów. Kiedy będą już Twoje idź na południe, aż znajdziesz drzwi podpisane LIBRARY – jest tam drugi terminal cyberprzestrzeni. Powinieneś pozyskać w nim: upgrade do v2, v3 cybertarczy, v3 (a po uzyskaniu v1 DRILL), v4 pulsera, kod dostępu grupy 4 oraz dane (kodu sterowania laserem i kilka informacji o czwartym poziomie). W pomieszczeniu jest również rozłączony układ – należy połączyć: czerwony 1-2, fioletowy 3-1 i niebieski 2-4. Leży tam także identyfikator celu.

15. Wyjdź z pomieszczenia i wróć na zachód. Tam udaj się na północ – na wschodniej

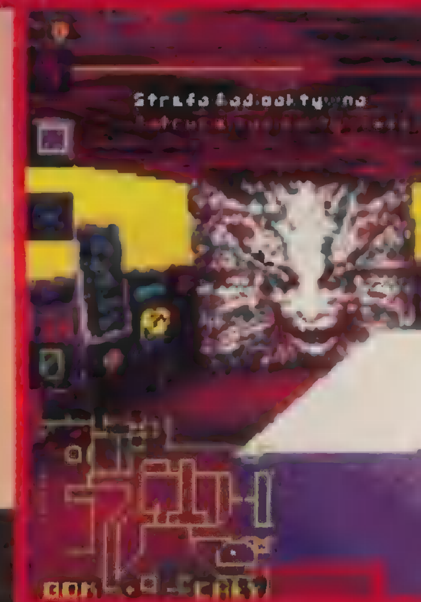


ścianie jest półka, na którą można wejść. Skorzystaj tam z teleportu i idź przed siebie, zbierając potrzebne przedmioty (zwróć zwłaszcza uwagę na karty dostępu). Kiedy dojdziesz do końca korytarza, wróć do teleportu i udaj się na południe, aż do grodzi.

16. Po jej otwarciu skieruj się wprost na zachód. Otwórz drzwi i wejdź do pomieszczenia. Tam wpadnij do otworu w podłodze, otwórz ukryte drzwi i zabierz przedmioty tam leżące. Wyskocz stamtąd i idź na wschód. Zabierz stamtąd wiadomość, wyjdź i podejdź do drzwi na północy. Po naciśnięciu przycisku zniknie pole siłowe, a Ty będziesz mógł zabrać izotop X-22.

17. Idź teraz na wschód. W pomieszczeniu na końcu korytarza znajdziesz kartkę papieru – zapisany jest na niej kod blokujący produkcję robotów. Jest tam również łączenie kabelków: czerwony 1-3 i fioletowy 2-2.

18. Wejdź do pomieszczenia i wpisz kod na klawiaturze (623), a po odblokowaniu układu poprzestawiaj połączenia: kliknięcie na kostce zmienia układ wszystkich po przekątnych. Kiedy to zrobisz, produkcja robotów zostanie wstrzymana.





19. Wyjdź na zachód i przejdź do pomieszczenia z węzłami sieci SHODANa. Teraz zniszcz je, a zostaniesz zaatakowany przez roboty – po ich pokonaniu idź na zachód do windy i przenieś się na poziom R.

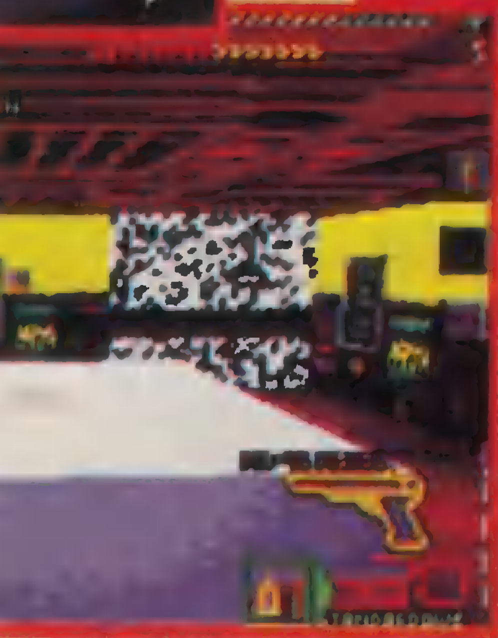
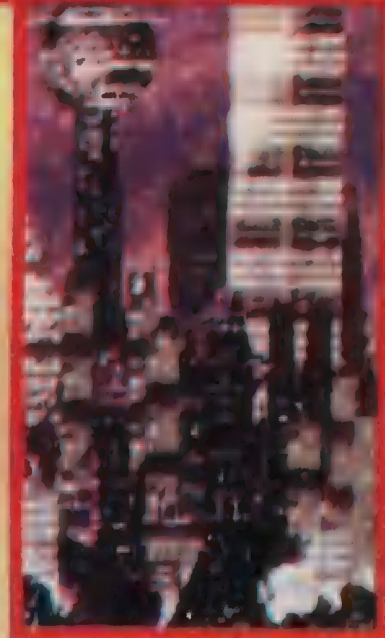
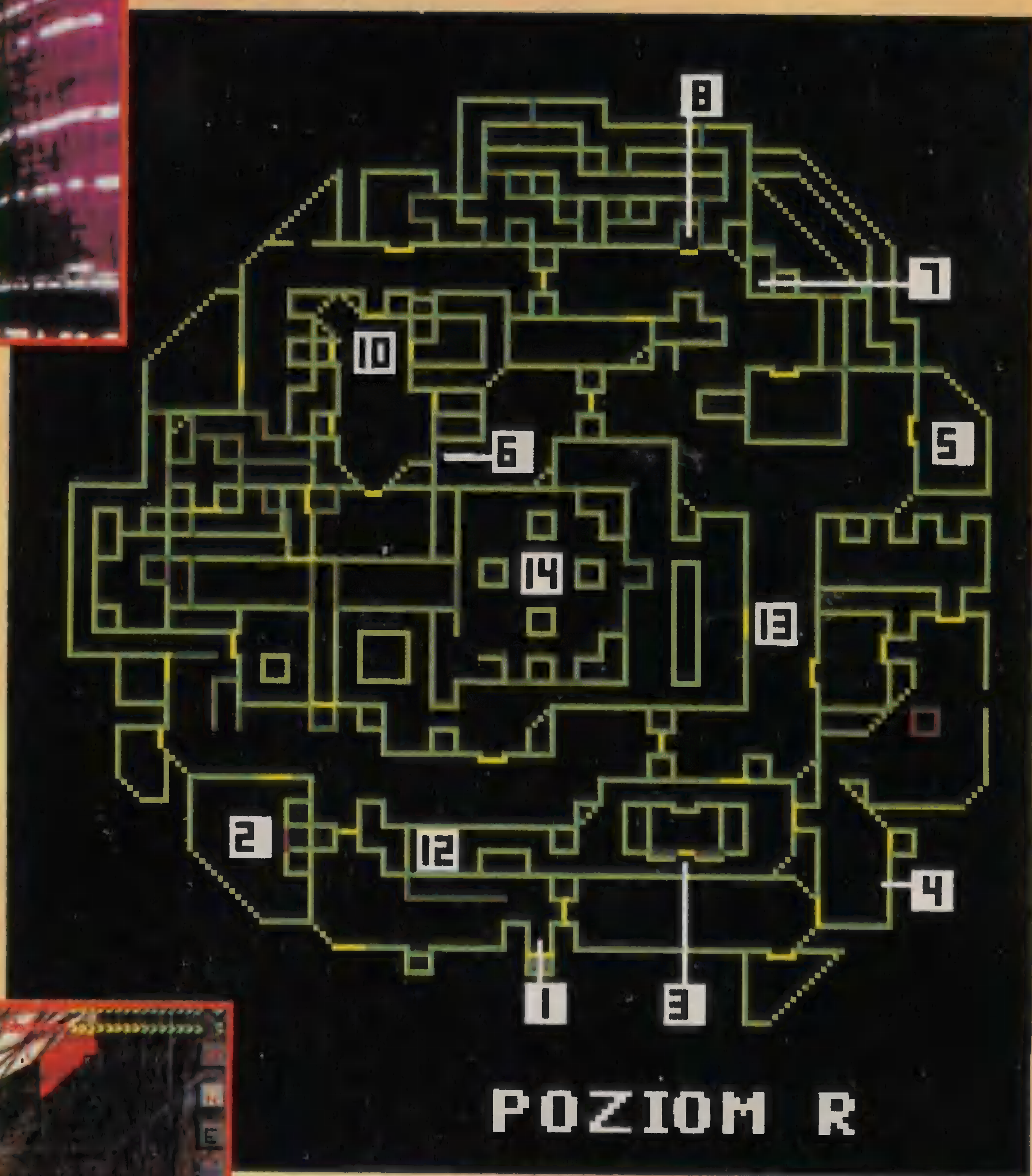
POZIOM R:

1. Podnieś wiadomość – jest to plan poziomu i informacja, jak zniszczyć SHODANa. Przeczytaj wiadomość i wyjdź z windy patrząc na zachód – czai się tam HOPPER (a nawet dwa). Zniszcz je i otwórz ukryte drzwi. Zabierz próbnik (LOGIC PROBE) i udaj się na zachód. Tam, przy drzwiach jest układ do połączenia: 1-3, 2-4 i 4-1.

2. Skieruj się na północ i za drzwiami z napisem RADIATION SHIELD GENERATOR zainstaluj izotop i przełącz dźwignię. Uruchomiłeś dzięki temu tarczę i wy-





starczy uruchomić laser, by go zniszczyć.

3. Wyjdź z pomieszczenia i udaj się na wschód, aż dojdziesz do drzwi prowadzących na południe. Jest tam maszyna lecząca i komora usuwająca skażenie promieniotwórcze (w zachodniej części korytarza). Aby dostać się do maszyny należy przełączyć układ (połączenie przestawia wszystkie klocki po skosie).

4. Idź na wschód i przełącz tam wyłącznik przemian w cyborga. Udaj się na północ – jest tam pomieszczenie z monitorami, na których jest widać kilka części poziomu. Wróć do pomieszczenia z maszyną leczącą i idź na północ.

5. Na końcu korytarza skieruj się na wschód i podejdź do terminala cyberprzestrzeni. Musisz w niej pozyskać: v4 tarczy, v2 i v3 DRILLa, v5 pulsera, trochę informacji o poziomie oraz uzyskać dostęp do zbrojowni.

6. Udaj się na zachód; po drodze możesz podładować baterie. Na końcu pomieszczenia, do którego prowadzi korytarz, jest łączenie kabli: fioletowy 1-1 i czerwony 3-3.

7. Wróć do odgałęzienia i idź na północ oraz na wschód, do drzwi opisanych EXPERIMENTAL. Po pokonaniu kilku mutantów musisz wskoczyć na półkę i po drugiej stronie możesz znaleźć apteczkę i karabinek FLECHETTE.

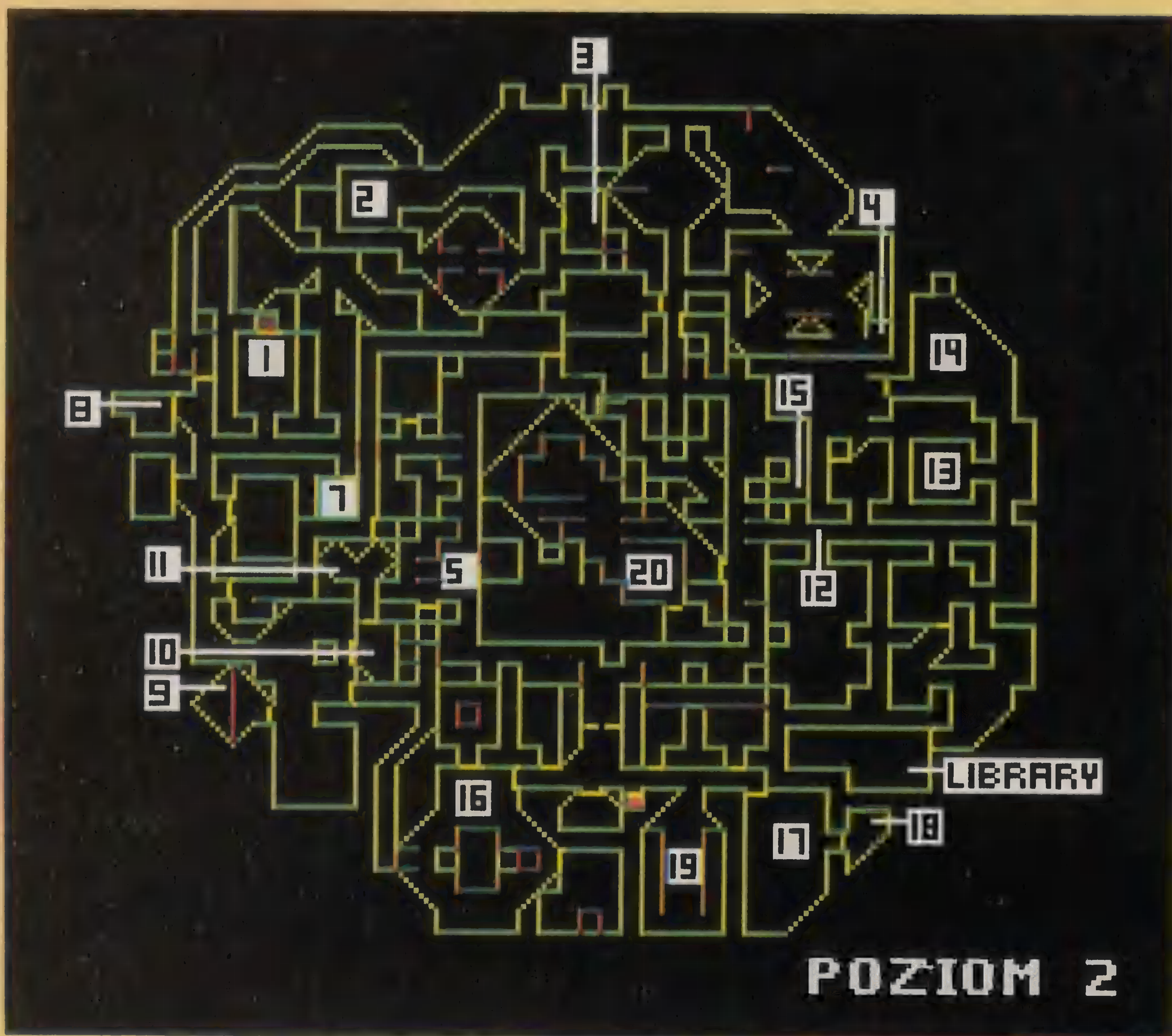
8. Wyjdź z pomieszczenia i idź do pierwszych drzwi prowadzących na północ. Obróć się na zachód i spadnij. Wejdź na windę i z rozbiegu przeskocz na drugą stronę. Tam skieruj się na zachód i przeskakując nad otworami przejdź do kolejnego pomieszczenia. Zabierz wartościowe przedmioty i wyjdź stamtąd – naprzeciwko jest tajna nisza; otwórz ją i zabierz apteczkę oraz amunicję.

9. Wróć do poprzedniego pomieszczenia (na wschód od Twojej aktualnej pozycji). Teraz pozbieraj przedmioty i wybij pozostałych wrogów.



10. Idź na zachód, aż znajdziesz pomieszczenie z czterema kamerami – to jest pułapka, więc doładuj sobie siły na maksimum, włącz tarczę i zażyj wzmacniacz wzroku (SHODAN wyłączy światło). Kiedy już pokonasz wrogów, przejdź do pomieszczenia na południu – po naciśnięciu przycisku uda Ci się zejść do przejścia służbowego. Wejdź w nie i na końcu skieruj się na zachód – zniszcz strażnika i wjedź na górę. Wpisz tam kod 199, przełącz dźwignię i wróć na dół.

11. Wróć do pomieszczenia z pułapką i idź dalej na zachód. Możesz przejść kanałami do miejsca, w którym uruchomiłeś tarczę, a stamtąd do windy – wróć na poziom drugi.



POZIOM DRUGI:

20. Wyjdź z windy i skieruj się na północ, a później na wschód. Wejdź w pierwsze drzwi po lewej stronie – będzie tam wielu przeciwników, ale musisz ich pokonać. Kiedy już to zrobisz – udaj się do południowo-wschodniego rogu pomieszczenia i uruchom laser. Spowoduje to jego zniszczenie, co nawet SHODAN łaskawie raczy zauważyć (E-MAILem).

21. Wróć do windy, a otrzymasz prośbę o pomoc – zjedź na trzeci poziom.

POZIOM TRZECI:

1. Zniszcz kamery rozmieszczone dookoła windy. Skieruj się na zachód i zniszcz tam kamerę oraz węzeł sieci.

2. Wróć do windy – nieco za nią jest wejście na górę. Skorzystaj z niego i zabierz leżące tam przedmioty.

3. Udaj się na zachodni koniec korytarza, w którym przebywasz – jest tam stanowisko konwersji cyborgów, więc co prędzej je wyłącz.

4. Wyjdź z pomieszczenia i udaj się na północ – za drzwiami, prócz innych wartościowych przedmiotów, znajdziesz latarkę, którą musisz koniecznie zabrać.

5. Z korytarza wiodącego na zachód można dostać się do kilku pomieszczeń – analizatora układów (na północ), do windy towarowej, windy dyrektorskiej i kilku innych pomieszczeń.

6. Wejdź do pomieszczenia z windą towarową. Zabierz zawartość skrzyń; za jedną z nich jest przycisk – po naciśnięciu go usuwa się kolumna na środku pomieszczenia i wylatuje stamtąd mutant. Są tam także dwie bomby wstrząsowe, więc sam oceń ryzyko...

7. W zaułku na końcu korytarza leży SENSAROUND v2 – zabierz go. Z pomieszczenia obok można po drabince przedostać się do jednego z pokojów zamkniętego za pomocą łamigłówki. Można także skorzystać z głównego wejścia: czerwony 1-5, fioletowy 2-1, niebieski 3-2, żółty 4-4 i zielony 5-3.

8. Wewnątrz znajdź przełącznik na wschodniej ścianie i wjedź uruchomioną w ten sposób windą na górę.

9. Zabierz stamtąd potrzebne przedmioty, a zwłaszcza drugą wersję jednostki nawigacyjnej i demodulator – ten ostatni możesz zostawić w pokoju analiz.

10. Jeśli udasz się do południowego korytarza i po wejściu do jednego z pomieszczeń wespniesz się po drabinie, to znajdziesz rapier laserowy.

11. Idź do windy towarowej i pojedź na czwarty poziom.

■ „WIST"




PRENUMERATA

PRENUMERATA

Wiemy że czasami macie problemy ze zdobyciem niektórych numerów „Gier Komputerowych" i innych czasopism naszego wydawnictwa. Lekarstwem na to może być stała prenumerata. Można ją zrealizować na dwa sposoby.

1. Prenumerata krajowa na IV kwartał '95

w „Ruch-u"

Należność (2,20 x 3) za numery październik, listopad, grudzieńmożna już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora do 20 sierpnia.

2. W redakcji

przyjmujemy zamówienia na 3, 6 lub 12 numerów „Gier Komputerowych", „Computer Studio", „Wydania Specjalne Computer Studio", „CD-ROM Magazyn–Multimedia". Na kuponie zaznaczono od którego numeru obowiązuje prenumerata, ale można oczywiście złożyć zamówienie na prenumeratę od dowolnie wybranego numeru – należy wtedy zaznaczyć to w „uwagach".

Aby zamówić prenumeratę na dany tytuł należy okienko z wybranymi pozycjami zakreślić (postawić krzyżyk) lub zamalować.

Oto aktualne ceny poszczególnych czasopism wydawnictwa „CGS Computer Studio w prenumeracie:

- Gry Komputerowe – 2,20 zł.
- Computer Studio – 1,80 zł.
- Wyd. Spec. Computer Studio – 1,80 zł.
- CD-ROM Magazyn Multimedia – 20,00 zł.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli nie chcecie niszczyć czasopisma może wypełnić zwykły przekaz na przekaz pieniężny dostępny na każdej poczcie. W tym przypadku należy pamiętać o umieszczeniu odpowiedniej informacji na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencję. Trzeba napisać tam czego dotyczy zamówienie i jeszcze raz powtórzyć adres zamawiającego. Teraz należy już tylko obliczyć wysokość kwoty jaką trzeba przesłać (ilość zamawianych egzemplarzy x cena) i nadać ją w dowolnym urzędzie pocztowym.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów naszych czasopism można skorzystać z blankietu zamieszczonego poniżej lub wypełnić standardowy blankiet pocztowy w sposób opisany poprzednio. Wykaz najciekawszych instrukcji drukowanych w naszych czasopismach znajdziesz na stronie 41.

Uwaga! Na blankiecie w przypadku „Gier Komputerowych" i „Computer Studio" ze względu na brak miejsca podano kolejne numery poszczególnych pism według kolejności ich ukazywania się. Natomiast w spisie numerów archiwalnych (na str. 41) poszczególne numery opisane są według kolejności ukazywania się ich w okresach rocznych. Dlatego więc, dla pełnej jasności, poniżej zamieszczamy wykaz numerów archiwalnych dostępnych w redakcji w ich pełnym oznaczeniu.

COMPUTER STUDIO:

2-3-4 – numer składankowy; 5-6-7 – numer składankowy; 8(5/92), 9(1/93), 10(2/93), 11(3/93), 12(4/93), 13(5/93), 14(6/93), 15(7/93), 16(1/94), 17(2/94), 18(3/94), 19(4/94), 20(5/94), 21(1/95), 22(2/95).

GRY KOMPUTEROWE:

1(1/93), 2(1/94), 3(2/94), 4(3/94), 5(4/94), 6(5/94), 7(6-7/94), 8(8-9/94), 9(10/94), 10(11/94), 11(12/94), 12(1-2/95), 13(3/95), 14(4/95).

ROCZNIK „GIER KOMPUTEROWYCH" TANIEJ!

Uwaga! zamawiając jednorazowo rocznik '94 „Gier Komputerowych", możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena rocznika to 10,00 zł + koszty przesyłki (1,20 zł.)

Przypominamy, że w skład tego zestawu archiwaliów wchodzą następujące numery: 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6–7/94, 8–9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra nr 1/93.

Daje nam to łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz!

Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej – zakreślamy wszystkie okienka przy tytule „Gry Komputerowe", a w „uwagach" piszemy – rocznik.

Można także składać zamówienia na zwykłych przekazach pocztowych, a w miejscu na korespondencję trzeba również wpisać – rocznik.

Cena pojedynczego numeru archiwalnego wynosi: 1.50 zł + koszty przesyłki (0,60 gr)

Świadczenia dodatkowe .... Opłata ....

Nadawca (imię i nazwisko-nazwa) ....

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość ....

poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Adresat

CGS-Computer Studio
ul. Marsa 6
Warszawa

04 202

Nr nadania .... Stępel okręgowy

Dzień nadania

podpis przyjm. ....

podpis kontr. ....

Odcinek dla adresata

....

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe .... poczta ....

zł

ADRESAT

CGS-Computer Studio

imię i nazwisko (nazwa)

ul. Marsa 6

04-202 Warszawa

Dzień nadania

Starannie przechowywać

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

....

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe .... poczta ....

zł

CGS-Computer Studio

Adresat (imię i nazwisko- nazwa)

ul. Marsa 6

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe .... Warszawa poczta

Dzień nadania

Opłata zł .... Nr nadania

podpis przyjm. ....

Uwaga: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla.

KONKURSY

Konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych". Tak jest i tym razem. Dzisiaj tradycyjnie już konkurs „3 pytania", w którym dużą szansę na zwycięstwo mają stali Czytelnicy „GK". Ponad to kupon konkursowy i rozwiązanie konkursu dla stałych Czytelników.

KONKURS „3 pytania"

KONKURS „3 pytania"
Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, a odpowiedzi na kartkach pocztowych, przesłać na adres redakcji.

1. W jakim mieście rozgrywa się akcja „Sołtysa"
2. Podaj pseudonim autora comix solution — „Cyberia" (GK 4/95)
3. Jak brzmi tytuł najnowszej gry z cyklu „Tycoon"

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważnie czytacie „Gry Komputerowe", to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

NAGRODAMI W KONKURSIE SĄ:

1. TEENAGENT (PC) – Metropolis
2. ONE MUST FALL (PC) – xland
3. KAJKO I KOKOSZ (AMIGA) Seven Stars
4. TITANIC BLINKY (AMIGA) L.K. Avalon
5. ŚWIDROŃ (AMIGA) – Bisoft
6. ICE HOCKEY (C-64 DYSK) L.K. Avalon

UWAGA! Koniecznie napisz który z wymienionych programów wybierasz w przypadku wygranej!
Na odpowiedzi czekamy do 15 czerwca

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSÓW OGŁOSZONYCH W 4/95 Grę „DRUG WARS" ufundowaną przez firmę „CD-PROJEKT" wygrał:

RAFAŁ DENICKI
z Białej Podl.
ul. Orzechowa 56/6

ROZWIĄZANIE KONKURSU „3 pytania" z nr 4/95
Prawidłowe odpowiedzi:
1. „Saturn", 2. Jean Claude Van Damme, 3. Ed Carnby

Nagrody w konkursie „3 pytania" otrzymują:
1. ARKADIUSZ PLECH, Skarżysko–Kamienna – OPERATION COMBAT 2 (PC)
2. KAROLINA SZADKOWSKA, Kopydłów 9 – MNEMOTRON (Amiga 1200)
3. ANDRZEJ DOLNIAK, Sosnowiec – ALIEN TARGET (Amiga)
4. PIOTR RZERZYCHA, Goleszyce – STREFA CIEMNOŚCI (Amiga)
5. RAFAŁ KRAKIEWICZ, Warszawa – ARKTYCZNE POLOWANIE (C64 dysk)
6. ŁUKASZ MACIEJEWSKI, Skierniewice – LAZARUS (C64 kaseta)
7. WOJTEK PACHUTA, Radomsko – SYN BOGA WIATRU (Atari XL/XE dysk)

Fundatorzy nagród

L.K. AVALON
35-959 RZESZÓW 2 skr. poczt. 66
tel. (017) 62 74 71 wew. 274, 275

BISOFT
62-020 SWARZĘDZ
Os. Dąbrowszczaków 8/23 tel. (061) 17 46 07

TIMSOFT
75-300 KOSZALIN
ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8 tel. (0-94) 43-35-82

XLAND
31-557 KRAKÓW 49
skr. poczt. 57 tel. (0-2) 11-10-33 w. 560, 561

METROPOLIS
59-300 LUBIN
ul. Marii Skłodowskiej-Curie 92, pokuj 432
tel. (0-76) 478-58, fax. (0-76) 478-582

SEVEN STARS
80–952 Gdańsk ul. Matejki 6

KUPON KONKURSOWY

GRY KOMPUTEROWE NR 4/95
Wytnij kupon, naklej na kartę pocztową i wyślij na adres: 04-202 Warszawa, al. Marsa 6, a weźmiesz udział w losowaniu nagrody!

STAR WARS DARK FORCES

TA GRA MOŻE BYĆ TWOJA!

Fundator nagrody:

GRY ŚWIATA
ROBSON
Robert Gołębiewski

SKLEP
Wszystko dla miłośników gier
Warszawa
ul. Chełmska 36
tel./fax 41–67–25

Nr karty (listy) poręczeń
Awizowano dnia ....19 .... r
podpis ....
Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem
Przelano na rachunek ....
dnia ....19 .... r
Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego
Znamiona dowodu tożsamości
rodzaj dowodu Nr ....
wydany przez ....
miejsce i data wydania dn.....m-c.....19.... r
Dzień wypłaty
Nr księgi wypł. przekazów ....
podpis wypłac.

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 3/93 4/93 5/93 1/94 2/94 3/94 4/94
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 2/95
GK 6 12 począwszy od nr. 6–7/95
MM 6 12 począwszy od nr. 5–6/95
UWAGI

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 3/93 4/93 5/93 1/94 2/94 3/94 4/94
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 2/95
GK 6 12 począwszy od nr. 6–7/95
MM 6 12 począwszy od nr. 5–6/95
CS–Computer Studio
WS–Wydanie Specjalne
MM–CD–ROM Magazyn Multimedia
GK–Gry Komputerowe

Gry Komputerowe
Computer Studio
Wydanie Specjalne CS
CD - ROM magazyn
Multimedia

Numery Archiwalne

1869	GK 6-7/94
7th Guest	MM 1/94
Alone In The Dark	CS 1/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93
American Revolt	GK 3/94, 5/94
Another World	CS 5-6-7
B-Wing	CS 4/94, 1/95
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94
Black Crypt	CS 5/93
Blue Force	GK 1/93
C.H.A.O.S. Continuum	GK 1-2/95
Cadaver	CS 2/93, 3/93
Caesar	CS 1/94, 2/94
Campaign 2	CS 2/94
Cannon Fodder	GK 5/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7
Christoph Kolumbus	WS 4/94
Chuck Rock 2	GK 1/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Colonization	GK 12/94
Colorado	CS 2-3-4
Comanche	CS 1/93
Companions Of Xanth	CS 2/94
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4
Curse Of Enchantia	CS 1/93
Dark Legions	CS 1/95
Darkseed	CS 2/93
Detroit	CS 5/94
Dogfight	WS 2/94
Doom	GK 3/94, 5/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95
Dragonsphere	CS 3/94
Dune	WS 2/94, 3/94
Dune II	WS 4/94
Eco Quest	CS 4/93
Eksperyment „Delfin"	GK 1-2/95
KGB	CS 4/93
Killing Cloud	WS 1/94
King's Quest VII	CS 2/93
Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95
Larry I	CS 2-3-4
Larry III	WS 2/92
Larry 6	GK 6-7/94
Laura Bow 2	GK 5/94
Legacy	CS 1/94, 2/94
Legacy Of Sorasil	WS 4/94
Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
Live & Death	CS 5-6-7
Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Mad Dog McCree	GK 4/94
Mad Dog McCree	GK 8-9/94
Man Enough	MM 1/94
Maniac Mansion 2	CS 5/93
Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Mega-lo-Mania	CS 2/93
Midwinter II	CS 5-6-7
MiG-29 M	WS 4/93
Millenium 2.2	WS 3/93
Monkey Island	CS 5-6-7
Narco Police	CS 5-6-7
Oil Barons	WS 3/93
Perfect General	WS 3/94
Pirates! Gold	CS 3/94
Plan 9	GK 1/94
Player Manager 2	WS 4/94
Police Quest 4	GK 5/94
Populous	WS 2/92
Populous II	CS 5-6-7
Ports Of Call	WS 3/93
Powermonger	WS 2/92
Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94
Elf	WS 3/94
Elvira	CS 2-3-4
Elvira II	CS 2/93, 3/93
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
F-117A	CS 1/93
F-15 II	WS 4/93
F-19	CS 2-3-4
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Fascination	CS 4/93
Fetiche Maya	CS 2-3-4
Fighter Bomber	WS 2/92
Fire Force	CS 3/93
First Samurai	CS 2/93, 3/93
Flashback	CS 2/93
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Formula I Grand Prix	WS 5-6-7
Freddy Pharkas...	CS 4/93
Frontier	WS 4/94
Fury Of Furries	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94
Goblins 2	CS 1/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93
Gunship	WS 2/92
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94
Harpoon	WS 1/94, 2/94
Heimdall	CS 4/93
Heimdall II	CS 5/94
Hero Quest	GK 4/94
Hero Quest - misje dodatkowe	GK 5/94
Hero's Quest	WS 1/94
Hired Guns	GK 1/94
Ice Man	CS 2-3-4
Indiana Jones IV	CS 1/93
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94
Ishar 3	GK 10/94
Quest For Glory III	CS 7/93
Quest For Glory IV	GK 4/94
Railroad Tycoon	CS 2-3-4, 5-6-7
Rebel Assault	GK 6-7/94
Red Baron	WS 4/93
Return Of The Phantom	CS 6/93
Ring World	GK 3/94
Rise Of The Dragon	CS 3/93
Robin Of The Longbow	WS 4/93
Sam & Max	CS 1/94
Search For Cetus	GK 4/94
Secret Of Monkey Island	CS 2-3-4
Settlers	GK 10/94, 11/94, 12/94
Shadow Of The Comet	CS 6/93
Sherlock Holmes	CS 3/93
Silent Service II	CS 2-3-4
Sim City	WS 2/92
Simon The Sorcerer	CS 7/93
Space Crusade	GK 4/94
Space Hulk	GK 3/94
Space Hulk	WS 5/93
Space Quest V	CS 3/93
Storm Master	WS 3/93
Supremacy	WS 3/94
Syndicate	CS 7/93
Tajemnica Statuetki	GK 2/94
Thunderhawk	CS 2-3-4
Thunderhawk	WS 5/94
Tie Fighter	CS 5/94
Time Machine	CS 2-3-4
Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
Ultima VIII	GK 8-9/94, 10/94
Ultima Underworld II	CS 4/94
Under A Killing Moon	GK 12/94
Universe	GK 10/94
Valhalla	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Warcraft	GK 1-2/95
Warlords	CS 5-6-7
Waxworks	WS 3/93
Ween – The Prophecy	CS 6/93
Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
X-Wing	CS 5/93, 6/93
X-Wing – Tour Of Duty IV	CS 3/94
Zool	GK 1/93

WS – Wydanie Specjalne CS
CS – Computer Studio
GK – Gry Komputerowe

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY:

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów należy po prostu czytelnie wypełnić blankiet pocztowy na przekaz pieniężny. W miejscu na korespondencję (na odwrocie druku) podaj czego dotyczy zamówienie i koniecznie napisz swój adres. Tak wypełniony blankiet należy nadać w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę. Można też wykorzystać blankiet drukowany w miesięczniku „Gry Komputerowe".

UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:

+ 6.000 zł (0,60 gr.) przy zamówieniu 1 egzemplarza

+ 8.000 zł (0,80 gr.) przy zamówieniu 2 egzemplarzy

+ 12.000 zł (1,20 zł.) przy zamówieniu 3 i więcej egzemplarzy.

Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma (np. po 15.000 zł), wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 15.000 + 12.000 (koszty) = 57.000 zł.

UWAGA! Prosimy wszystkich, którzy wpłacili na zaległe numery, a dotychczas ich nie otrzymali, o pilny kontakt z redakcją. Zbyt często zdarza Wam się zapominać dopisać adres nadawcy!



THEM

W poprzednim numerze naszego pisma rozpoczęliśmy opis wspaniałej gry zespołu Bullfrog – „Theme Park". Poprzednio omówiliśmy już sam sposób uruchomienia gry oraz działanie poszczególnych pozycji menu. Rozpoczęliśmy też omawianie systemu ikon sterujących grą. Dziś zamieszczamy dokończenie opisu ikon sterujących, ekranów informacyjnych oraz zasad sterowania grą.

7. MAP – kliknięcie na tej ikonce pozwala wyświetlić mapę parku, analogicznie jak komenda z menu DISPLAY.

8. ? – INFO – to bardzo ważna ikona, dająca nam dostęp do szerokiego wachlarza informacji o ludziach, urządzeniach i sklepach. Po jej wybraniu, u ludzików krążących po parku pojawiają się „dymki" z myślami. Znaczenie tych myśli wyjaśniam szerzej przy omawianiu ekranu Nastrojów. Dodatkowe informacje o każdym człowieku lub obiekcie można uzyskać na specjalnym ekranie Info, do którego dostęp można uzyskać na kilka sposobów.

• kliknięcie LMB na danym człowieku lub obiekcie. Na polu po prawej stronie pasa ikon pojawi się wówczas nazwa obiektu lub określenie człowieka oraz maleńki przycisk ze znakiem zapytania. Kliknięcie LMB na tym przycisku otworzy ekran informacyjny.

• podwójne kliknięcie (tzw. „dwumlask") wygodne szczególnie w przypadku obiektów.

• podwójne kliknięcie na wybranej pozycji z odpowiedniej Listy.

• kliknięcie na wybranej pozycji Listy, a następnie kliknięcie na ikonce ze znakiem zapytania.

Po prawej stronie ekranu Info widoczna jest kolumna ikonek (poza Info o klientach i toaletach). Kliknięcie na ikonce dublującej ikonę danego obiektu (Sklep dla Sklepu, Atrakcja dla Atrakcji, Personel dla Pracownika) powoduje wyświetlenie odpowiedniej Listy, którą omawiam przy końcu opisu. Pozostałe ikonki omówię dla przypadków, których one dotyczą.

• klient

• Time Spent in Park – tu zyskujemy informację o tym, jak długo ten konkretny osobnik przebywa w parku – od tego zależy interpretacja pozostałych informacji. Określeń czasu jest tu dość dużo, poczynając od JUST ARRIVED (dopiero przyszedłem), przez COUPLE OF HOURS (kilka godzin), po AGES (wieki!). W przypadku wątpliwości warto po prostu zajrzeć do słownika.

• Number of Rides Been On – liczba zaliczonych przez klienta Atrakcji.

• Boredom – stopień znudzenia (lub zadowolenia).

• Money Remaining – pieniądze, jakie mu jeszcze pozostały do wydania.

• Pracownik

• Months Employed – czas zatrudnienia (w miesiącach).

• People Entertained (tylko Zabawiacze) – liczba dotychczas zabawianych klientów. Jeśli ta liczba jest zbyt mała w stosunku do czasu zatrudnienia, to warto tego Zabawiacza przenieść w inne, bardziej uczęszczane miejsce.

• People Made Happy (tylko Zabawiacze) – liczba uszczęśliwionych klientów. Jeśli ta liczba jest zbyt mała, to warto pomyśleć o zwolnieniu tego pracownika, widocznie jego kwalifikacje są zbyt niskie.

• Number Of Rides Fixed (tylko Mechanik) – liczba naprawionych Atrakcji. Jeśli ta liczba jest mała w stosunku do czasu zatrudnienia, to może oznaczać, że dany Mechanik jest zbędny.

• Monthly Wage – miesięczna płaca. Tę pozycję możemy zmieniać klikaniem na znajdujących się obok strzałkach. Płacy Pracownika nie da rady zmniejszyć poniżej pewnego minimum, ustalanego podczas negocjacji.

W przypadku Pracownika pojawia się bardzo ważna ikonka, przypominająca nieco paszport. Kliknięcie na tej ikonce powoduje natychmiastowe zwolnienie tego pracownika z pracy.

• Sklep

• Type Of Goods Sold – rodzaj sprzedawanego towaru.

• Customers So Far – liczba dotychczas obsłużonych klientów.

• Stock Price – aktualna cena zakupu rozprowadzanego towaru podawana w formie „NN at XX", gdzie XX oznacza cenę, a NN aktualny stan zapasów tego towaru.

• Sale Price – cena sprzedaży rozprowadzanego towaru. Tę wartość możemy dowolnie zmieniać (klikaniem na strzałkach). Warto pamiętać, że 100% marża nie jest niczym dziwnym!

• specyficzne doprawianie potraw i napojów (w kawie – kofeina, w coli – lód itp.). Te ustawienia również można zmieniać i jest tu duże pole do eksperymentów. Może np. warto mocno obniżyć cenę frytek, mocno je posolić i sprawdzić o ile wzrośnie popyt na napoje.

• Atrakcja

• Ride Cost – aktualna cena zakupu.

• People on Ride – liczba dotychczas obsłużonych klientów.

• Excitement – atrakcyjność.

• Reliability – wytrzymałość (jako odwrotność stopnia zużycia).

• Ride Capacity (max) – jednorazowa pojemność danej Atrakcji – w nawiasie podawana jest maksymalna pojemność Atrakcji.

W przypadku Atrakcji pojawia się ikonka, która pozwala zmienić położenie budki wejściowej i schodków wyjściowych danej Atrakcji. Po kliknięciu na tej ikonce cofamy się do stanu, jaki wystąpił bezpośrednio po wybudowaniu Atrakcji.

• Strzelnica (Duck Shoot)

• Addictiveness – cecha określająca na ile dana strzelnica potrafi wciągnąć klientów, czyli jak chętni będą oni do zakupu kolejnych strzałów.

• Wins/Punters – liczba zdobywców nagród w stosunku do liczby wszystkich dotychczasowych klientów.

• Probability of Winning (w %) – prawdopodobieństwo zdobycia nagrody. Oczywiście czym prawdopodobieństwo

większe, tym więcej chętnych do udziału w rozrywce.

• Cost of Prize – cena nagrody. Czym większa będzie ta cena, tym chętniej ludzie zapłacą za szansę jej zdobycia.

• Price Per Game – cena kolejki strzałów.

Początkowe ustawienia prawdopodobieństwa, ceny nagrody i ceny kolejki są w strzelnicach ustawione tak, aby się wzajemnie równoważyły. Ale można te ustawienia zmieniać, dzięki czemu strzelnice stać się mogą źródłem dochodów lub przeciwnie, przynosić straty, ale za to być magnesem dla klientów.

● Toaleta – jedyny element scenerii, który ma ekran Info. Możemy tu jedynie uzyskać informację o tym, ilu klientów dotychczas odwiedziło ten konkretny przybytek (TOILET USERS).

• ikona magazynu (SIZE XXX) – aktualna wielkość powierzchni magazynowej dla każdej z grup towarowych.

• Price – cena zakupu jednostki towaru.

• In Stock – ilość jednostek danego towaru znajdująca się aktualnie w magazynie.

• Value – wartość tego towaru (w cenie zakupu).

• On Order – liczba zamówionych jednostek.

• Value – wartość zamówionej dostawy.

• Expected – oczekiwana data dostawy.

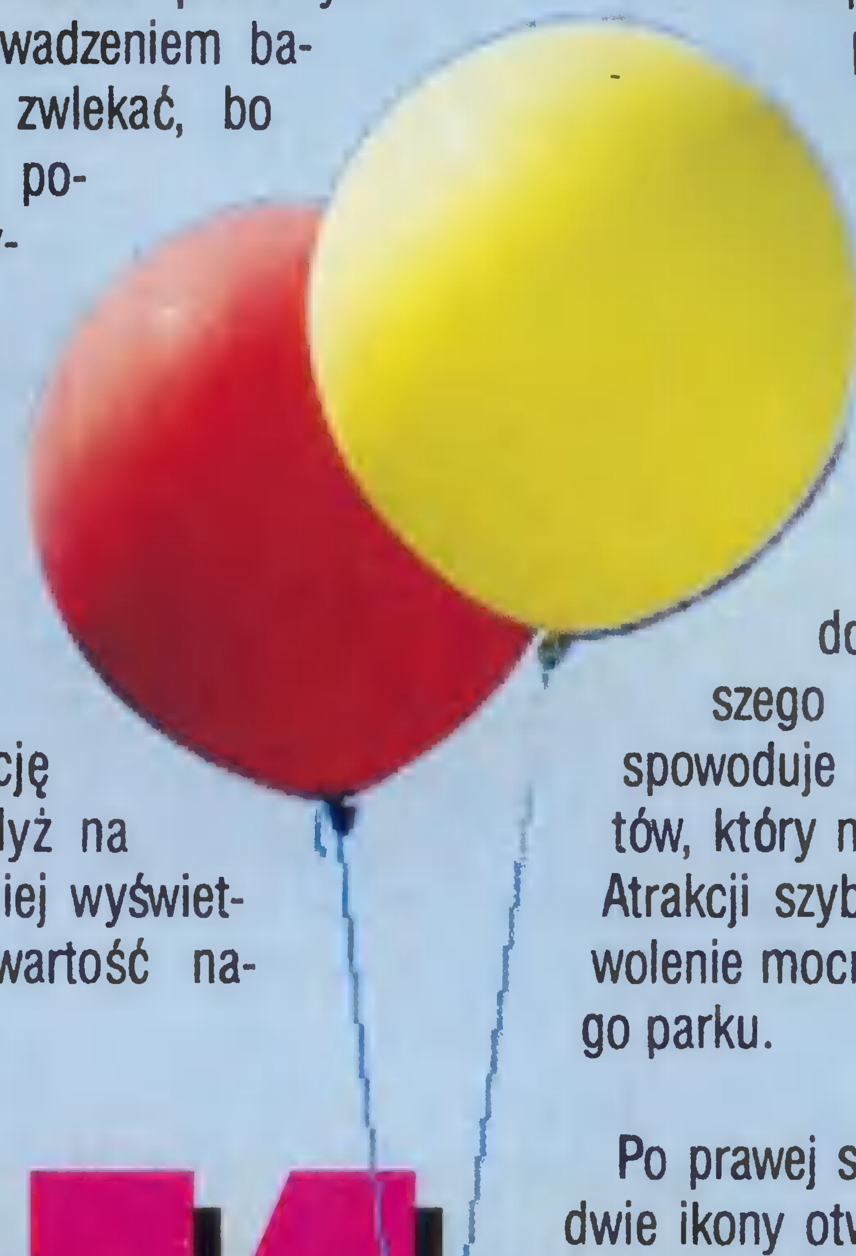
• Place Order – suwak, w którym ustala się wielkość kolejnego zamówienia.

• Order – podana liczbowo wielkość zamówienia.

• Value – wartość zamówienia.

aktualnym projektem (gdy tłok dojdzie do dołu, to projekt jest gotowy), białe kropki oznaczają gotowe projekty.

Najlepiej od razu zarezerwować na badania maksymalną kwotę, czyli 9999, a kwoty realnie wydatkowane na badania regulować ustawieniem pionowych cylindrów. Z prowadzeniem badań nie należy zwlekać, bo tylko ich wyniki pozwolą nam utrzymać wysoką atrakcyjność parku.



10. Informacje finansowe – ta ikona również pełni funkcję informacyjną, gdyż na zmianę jest na niej wyświetlana aktualna wartość naszych zasobów gotówkowych (białe cyfry) i bilans bieżącego miesiąca (czerwone cyfry – manko lub czarne – zysk)

dług stanu z końca poprzedniego roku.

• Current Loan – aktualne zadłużenie. Klikając na strzałkach obok tej wartości możemy zaciągać lub spłacać kredyty w porcjach po 50 tys.

• Ticket Prices – cena biletu wstępu do parku. Na początku należy przyjąć zasadę, że wstęp kosztuje 20-25 za każdą Atrakcję ustawioną w naszym parku. Zbyt drogi wstęp będzie skutecznie ograniczać napływ odwiedzających, a w skrajnym przypadku może nawet doprowadzić do bojkotu naszego parku. Wstęp zbyt tani spowoduje początkowo napływ klientów, który nie mogąc dopchać się do Atrakcji szybko wyjdą, a ich niezadowolenie mocno obniży reputację naszego parku.

E PARK

9. Nastroje – twarz słoneczka na ikonie wyraża średni nastrój ludzi przebywających w parku. Moim zdaniem graficzne odwzorowanie jest tu na tyle sugestywne, że nie ma potrzeby szczegółowych objaśnień. Kliknięcie na ikonie otwiera ekran Nastrojów.

● górny rząd ludzi – w zależności od koloru pola, na którym stoją, oznaczają odpowiednio: procent ludzi uszczęśliwionych (pola błękitne), procent ludzi niezdecydowanych (pola pomarańczowe) i procent ludzi niezadowolonych (pola granatowe).

● dolny rząd ludzi – należy sprawdzić nastroje ludzi na liście „dymków" umieszczonej poniżej. Dymki o tle

• żółtym – oznaczają myśli o tematyce kulinarnej,

• zielonym – poszukiwanie czegoś (konkretnie wyjścia lub toalety),

• błękitnym – niosą treści czysto informacyjne (jem, piję, idę do wyjścia),

• czarnym – wyraźne niezadowolenie z czegoś,

• białym – odczucia (jestem szczęśliwy, zadowolony, nieszczęśliwy),

• niebieskim – nasycenie (jedzeniem, piciem).

● strzałki służą do przewijania listy myśli w górę i w dół.

● ikona z wykresem słupkowym (histogramem) – kliknięcie na niej otwiera ekran Zaopatrzenia.

• górny rząd 6 ikon symbolizuje grupy towarów, które mogą być potrzebne naszym sklepom (lody, frytki, cola, piwo, hamburgery, wołowina). Aktualnie wybrany rodzaj towaru jest podświetlony, a jego nazwa wypisana pod ikonami. Siódma ikona pozwala zakupić większy magazyn (jeśli go przedtem wynajdziemy).

• Send Order – tu trzeba kliknąć, aby nadać zamówieniu bieg.

Realizacja zamówień trwa dosyć długo, czasami nawet rok, dlatego zamówienia należy składać z dużym wyprzedzeniem. Przy ustalaniu wielkości dostawy nie należy przesadzać – przy odbiorze zawsze płacimy za całą zamówioną dostawę, ale towar, który nie mieści się w magazynie, po prostu przepada. W grze niemożliwe jest również dublowanie zamówień – jeśli zamówimy nową dostawę, to poprzednie zamówienie zostaje anulowane (nawet gdyby miało do nas dotrzeć następnego dnia).

● Żarówka – dostęp do panelu wynalazczości

• pierwszy cylinder – projekty ulepszeń istniejących Atrakcji (większa pojemność, niższe koszty, większa atrakcyjność);

• drugi cylinder – opracowywanie nowych Atrakcji;

• trzeci cylinder – opracowywanie nowych Sklepów;

• czwarty cylinder – szkolenie personelu (wydajniejsi pracownicy);

• piąty cylinder – nowe ulepszenia – ciekawsze drzewa i krzewy, bardziej fantazyjne płotki, nowocześniejsze toalety;

• szósty cylinder – poprawa dodatków – pojemniejsze autobusy i magazyny;

• górny tłok – gotówka rezerwowana na prace badawcze. Lewa liczba to wartość gotówki zarezerwowanej, a prawa – to wartość gotówki pozostałej do zagospodarowania;

• pionowe tłoki – gotówka przeznaczona na daną dziedzinę. Boczny cylinder wskazuje zaawansowanie pracy nad

● Wykresy – są głównym elementem tego ekranu i pozwalają na bieżąco śledzić finansowe wyniki naszych ustaleń. Wykresy mogą być wyświetlane w skali 1 roku, 12 lat lub 48 lat

• Balance – aktualny bilans gotówkowy naszej działalności.

• Money In – sumaryczna wartość wpływów z różnych źródeł.

• Money Out – sumaryczna wielkość naszych wydatków.

• People on Bus – liczba pasażerów w najbliższym autobusie.

• Share Value – cena giełdowa akcji naszego parku.

• Gate Takings – wpływy kasowe za wejście do parku.

• Shop Takings – wpływy ze sprzedaży w Sklepach (także ze strzelnic).

• Staff Wages – płace personelu.

• Overall Ratings – ogólna ocena naszej działalności (1 to przeciętna).

● Informacje – kluczowe informacje dotyczące warunków finansowych umieszczone są w dwóch miejscach ekranu. Bezpośrednio nad oknem wykresów znajdują się informacje o aktualnej stopie inflacji i oprocentowaniu kredytów bankowych. Pod oknem wykresów możemy natomiast znaleźć następujące informacje:

• Available Cash – gotówka będąca aktualnie w naszej dyspozycji.

• Park Value – bilansowa wartość parku we-

Po prawej stronie ekranu znajdują się dwie ikony otwierające dostęp do kolejnych ekranów finansowych.

● Górna ikona – wyciąg księgowy. Tu możemy zapoznać się ze szczegółowymi danymi o naszych wydatkach i wpływach.

• Details – opis operacji finansowej (Wages – płace, Interest Paid – spłata oprocentowania, Misc. – wydatki różne, Award – nagroda).

• Out – kolumna wydatków.

• In – kolumna wpływów.

• Balance – bilans.

Warto zwrócić uwagę, że bardzo niekorzystne finansowo jest utrzymywanie debetu, czyli ujemnej wartości gotówki. Za taki debet naliczane są na koniec miesiąca procenty w wysokości podwójnego oprocentowania kredytu. Lepiej więc zaciągać kredyty, tylko należy pamiętać, że wartość kredytu jest limitowana.

● Dolna ikona – Giełda. Tu zyskujemy dostęp na giełdę, gdzie możemy kupować i sprzedawać akcje poszczególnych parków (także własnego). Po prawej stronie ekranu znajduje się lista wszystkich firm obecnie istniejących na rynku (początkowo będzie to tylko nasza firma – „IT'S YOU BUDDY"). Na tej liście umieszczony jest skrót nazwy firmy, aktualna cena jej akcji oraz symbole graficzne ilustrujące trend zmiany ceny tych akcji i liczbę posiadaczy akcji tej firmy. Kliknięcie na dowolnej nazwie na tej liście powoduje wyświetlenie informacji giełdowych o tej firmie w dwóch dużych panelach po lewej stronie ekranu. Na



belce, oddzielającej te dwa panele, wyświetlony zostaje numer – określający aktualne miejsce firmy na liście rankingowej, nazwa firmy, aktualna wysokość kapitału obrotowego (gotówka), liczbę posiadanych przez tę firmę własnych akcji oraz nominalną wartość pojedynczego pakietu tych akcji.

• Górny panel – lista posiadaczy akcji wybranej firmy.

• Dolny panel – lista akcji posiadanych przez wybraną firmę.

W obu panelach informacje wyświetlane są w tej samej kolejności i mają to samo znaczenie co informacje w belce środkowej. U dołu, po prawej stronie ekranu, widoczne są dwie ikonki z wizerunkiem świnki-skarbonki. Kliknięcie na nich powoduje zakup lub sprzedaż pakietu 10% akcji wybranej aktualnie firmy.

• świnka w dół – zakup pakietu akcji (pod warunkiem posiadania przez nas wystarczającej gotówki);

• świnka w górę – sprzedaż pakietu akcji.



11. Panel informacyjny – zajmuje dolny prawy róg ekranu głównego. W zależności od aktualnie wybranego obiektu lub osoby, ukazują się na nim różnorodne informacje. Wyboru obiektu lub osoby dokonujemy przez kliknięcie na nim LMB (najlepiej, gdy kursor ma postać znaku zapytania). Na panelu informacyjnym widoczna jest zawsze nazwa wybranego obiektu lub osoby. Jeśli wybierzemy osobę, to nad jej głową pojawi się czarna „chorągiewka". Wybrany obiekt nie jest w żaden sposób zaznaczany. Stałym elementem ekranu informacyjnego jest niewielka ikonka-przycisk ze znakiem zapytania. Kliknięcie LMB na tej ikonce powoduje otwarcie odpowiedniego ekranu INFO, na którym możemy uzyskać dodatkowe informacje o wybranym obiekcie lub osobie, a także dokonać pewnych ustawień. Ale o szczegółach napisałem nieco wcześniej.

• Atrakcja – wybranie Atrakcji wyświetla jej nazwę oraz szereg ikonek-przycisków.

• sylwetka klepsydry – ustalenie, ile czasu będzie trwać runda na danej Atrakcji. Jeśli przy jakiejś Atrakcji tworzy się zbyt długa kolejka, to skracamy czas rundy i tym samym zwiększamy przepustowość. Warto jednak pamiętać, że skracanie czasu znacznie zmniejsza Atrakcyjność rozrywki. Skrócenie czasu uzyskujemy przez klikanie RMB na ikonce klepsydry. Wydłużenie czasu osiągamy klikaniem LMB.

• sylwetka człowieka – ustalenie na ile będzie wykorzystywana pojemność maksymalna danej Atrakcji. W miarę prowadzenia prac badawczych pojemność maksymalna Atrakcji ulega zwiększeniu. Pamiętać tylko należy, że Atrakcje, które są stale wypełnione do maksimum, szybciej się zużywają.

• klucz narzędziowy – wskaźnik stopnia zużycia Atrakcji. Całkiem nowa Atrakcja ma ten wskaźnik jednolicie czarny, a w miarę zużycia wskaźnik czerwienieje. Gdy Atrakcja wymaga remontu, to w miejscu tego wskaźnika pojawia się wizerunek Mechanika. Jeśli wizerunek Mechanika migocze, to oznacza, że Mechanik jest bezskutecznie wzywany. W takim wypadku należy zatrudnić dodatkowego Mechanika lub zamknąć Atrakcję do czasu, aż Mechanik zakończy inne prace. Kliknięciem na ikonce z kluczem możemy bezpośrednio wezwać Mechanika do danej Atrakcji.

• czerwone lub zielone światło – atrakcja nieczynna lub czynna (kliknięcie zmienia ten stan na przeciwny).

• wskaźnik zegarowy – tutaj ustalamy, przy jakim stopniu zużycia urządzenia będzie wzywany Mechanik. Wskazówka wychylona w lewo oznacza wzywanie Mechanika dopiero przy dużych zużyciach Atrakcji. Wskazówka wychylona w prawo powoduje wzywanie Mechanika już przy bardzo niewielkich stopniach zużycia. Kliknięcie LMB wychyla wskazówkę w lewo, a RMB w prawo.

• Sklep – poza nazwą i znakiem zapytania widoczny jest tu graficzny wskaźnik zaopatrzenia danego typu sklepów.

• Pracownik – wyświetla nazwę pracownika oraz ikonki-przyciski różne dla różnych zawodów. Dla wszystkich pracowników wspólne są tylko dwie ikonki – znak zapytania, otwierający ekran INFO tego pracownika oraz kleszcze – kliknięcie na tym przycisku umożliwia przeniesienie danego pracownika na inne miejsce.

Jeśli wybranym pracownikiem jest Mechanik lub Zamiatacz, to pojawiają się dodatkowe ikonki.

• Zamiatacz – ikonka z dwóch kropek – kliknięcie na tej ikonce wywołuje ikonki służące do wyznaczania rewiru pracy.

• strzałka w dół wskazująca na kropkę – pozwala wyznaczanie rewir. Po kliknięciu na tej ikonce ustawiamy migający prostokąt na tym miejscu ścieżki, od którego Zamiatacz ma zaczynać pracę. Musimy teraz zaczekać, aż Zamiatacz wejdzie na to pole i kliknąć LMB. Teraz zaznaczamy kolejny punkt w innym miejscu ścieżki, a ścieżka łącząca oba punkty pokryje się czarną siatką. Takich punktów możemy w sumie zaznaczyć pięć, a Zamiatacz będzie się od tej pory poruszał wyłącznie po zaznaczonym terenie.

• X nad kropką – likwidacja zaznaczenia rewiru sprzątania. Od tej pory Zamiatacz ponownie będzie się poruszać po całym parku w sposób przypadkowy.

• Mechanik

• klucz narzędziowy – kliknięcie na tej ikonce zmienia kursor w klucz narzędziowy. Jeśli teraz klikniemy tym wskaźnikiem na którejkolwiek Atrakcji, to Mechanik uda się tam w celu przeprowadzenia remontu.



LISTY

Listy Atrakcji, Sklepów lub Pracowników dostępne są zarówno z odpowiednich ekranów Info, jak i ekranów Zakupów. Lista daje nam zbiorczą informację o wynikach działania obiektów lub pracowników. Po prawej stronie listy znajduje się kolumna ikonek. Dwie pierwsze ikonki pozwalają przełączyć się na analogiczne listy o innej tematyce. Strzałki w górę i w dół przesuwają podświetlenie poszczególnych pozycji listy. Klikanie na ikonie z kartą papieru zmienia kolejność wyświetlania pozycji na liście. Znak zapytania oczywiście otwiera ekran Info pozycji aktualnie podświetlonej na liście. Lupa powraca na Ekran Główny, przy czym pozycja zaznaczona na liście znajduje się w centrum obrazu. „Ptaszek" również pozwala wrócić na Ekran Główny, ale jego obraz jest w takim samym położeniu w jakim dostaliśmy się na listę.

• Sklepy

• Shop Name – nazwa sklepu.

• Profit – zysk jednostkowy, czyli różnica między aktualną ceną zakupu a ceną sprzedaży.

• Sales – liczba dotychczas sprzedanych jednostek towaru.

• Takings – łączne wpływy ze sprzedaży.

• Atrakcje

• Users – liczba dotychczasowych użytkowniów.

• Ranking – ocena wartości, w praktyce jest to kolejność budowy Atrakcji.

• Pracownicy

• Employee – nazwa zawodu.

• Working – stopień wykorzystania pracownika. Jeśli jest zbyt niski, to może być sygnał do zwolnienia, albo przeniesienia w inne miejsce.

• Wage – miesięczna płaca.

IKONKI-WIZERUNKI

Gdy tylko zatrudnimy pierwszych pracowników, to w górnym prawym rogu Ekranu Głównego pojawią się maleńkie ikonki z wizerunkami pracowników (Strażnika, Mechanika, Zamiatacza i Człowieka-Koguta) są to symbole czterech grup zawodowych zatrudnianych przez nas w Parku. Kliknięcie na takiej ikonce pokazuje nam natychmiast miejsce, w którym aktualnie znajduje się ten pracownik. Kolejne kliknięcia na tej samej ikonce powodują wyświetlanie miejsc pobytu kolejnych pracowników z tej grupy zawodowej (Człowiek-Kogut symbolizuje tu wszystkich Zabawiaczy).



Czasami obok tych ikonek pojawia się migająca ikonka z żarówką. To sygnał dla nas, że dział badawczy dokonał jakiegoś wynalazku. Kliknięcie na tej ikonce najczęściej wyświetla ekran prezentujący ten wynalazek. Czasami jednak po kliknięciu ikonka z żarówką znika, nie wyświetlając żadnej informacji. Oznacza to po prostu, że dział badawczy opracował coś, co zwykle nie jest prezentowane na ekranie, a więc np. ulepszenie jakiejś Atrakcji, zwiększenie wydajności Personelu, albo nowy, większy autobus.

NEGOCJACJE

Rozgrywka co jakiś czas jest przerywana ekranem, z sylwetkami dwóch ludzi siedzących przy stole. Dzieje się tak wtedy, gdy związki zawodowe chcą uzyskać podwyżkę (STAFF NEGOTIATIONS) lub gdy dostawcy chcą podwyższyć ceny towarów. Negocjacje wymagają wielkiej uwagi i dobrego refleksu. Po prawej stronie widoczna jest wielkość podwyżki żądanej przez Twojego rozmówcę, po lewej – propozycja, od której Ty zaczynasz negocjacje (na początku proponujesz obniżkę). Zmianę swej oferty uzyskujesz przez ustawienie kursora w wybranym miejscu ekranu i przyciśnięcie LMB. W miejscach, w których powoduje to zwiększenie oferty (miejsca znajdujące się przed Twoją dłonią), kursor zmienia się w dłoń z kciukiem do góry. Tam gdzie naciśnięcie LMB powodowałoby obniżenie Twojej oferty, kursor zmienia się w dłoń z kciukiem do dołu. Negocjacje prowadzić należy stopniowo – przeciwnik czyni ustępstwo, to i my powiększamy naszą ofertę. To czysty hazard, w którym wygrywa ten co ma silniejsze nerwy. W prowadzeniu negocjacji zdecydowanie należy unikać zbyt małych kroków, a tym bardziej cofnięcia się. Z reguły nasz przeciwnik odpowie na to cofnięciem swojej oferty. Podczas negocjacji pilną uwagę należy zwracać na talerzyk z okrągłymi placuszkami (herbatnikami?) leżący między negocjatorami. Co jakiś czas stos placuszków zmniejsza się, a w momencie zniknięcia ostatniego placuszka negocjacje zostają przerwane – niezależnie od ich wyniku! Trzeba się starać, aby każdą negocjację zakończyć pozytywnie, tzn. uściskiem dłoni. Jeśli bowiem negocjacje zakończą się fiaskiem, to możemy na tym tylko stracić! W przypadku zerwania negocjacji pracownicy zaczynają strajk (swoją drogą warto to zobaczyć), a dostawcy wstrzymują dostawy. Po krótkim czasie dochodzi oczywiście do ponownych negocjacji, ale tym razem oferty startują z wyższego

poziomu, tzn. przeciwnik żąda więcej, a my na wstępie jesteśmy gotowi więcej mu dać.

Po zawarciu ugody w negocjacjach automatycznie zostaną podniesione płace personelu lub ceny towarów, warto więc skorygować ceny wstępu do parku i ceny sprzedawanych towarów.

INFORMACJE NA KONIEC ROKU

Po upływie roku czasu gry, 31 grudnia, następuje podliczenie bilansu danego roku, przyznanie premii za szczególne osiągnięcia i możliwość porównania się z przeciwnikami. Pojawia się wtedy ekran z listą najlepszych parków. Po bokach zawieszone są dyplomy za osiągnięcia w różnych dziedzinach. Jeśli do któregoś z dyplomów doczepiona jest pieczęć, to oznacza, że w tej dziedzinie nasz park zyskał ocenę pozytywną. Kliknięcie na dyplomie wyświetla na ekranie jego powiększenie, dzięki czemu możemy się dowiedzieć co było oceniane i jaką ocenę uzyskaliśmy. Oceny mogą być następujące: BAD (zła), POOR (słaba), AVERAGE (średnia), GOOD (dobra) i EXCELLENT (wspaniała). Za uzyskanie w jakiejś dziedzinie oceny dobrej lub wspaniałej dostajemy premię pieniężną. Nie muszę więc przekonywać, że warto się starać o dobre oceny. A co jest oceniane:



- Safety Record – poziom bezpieczeństwa. Ma na to wpływ zabezpieczenie parku przez Strażników, ale także stan techniczny Atrakcji i konfiguracja torów (rollercoaster, gokarty, kanał).
- Popularity – na co głównie ma wpływ niezbyt wysoka cena biletów i duża liczba Atrakcji.
- Technology – technika. Na to nie ma mądrych, trzeba po prostu prowadzić intensywne badania naukowe nad ulepszeniami Atrakcji (pierwszy cylinder).
- Ride Complement – zestaw Atrakcji. Aby zasłużyć na wysoką ocenę trzeba po prostu mieć w swym parku jak najwięcej różnych Atrakcji. Jedyna droga – intensywne badania (drugi cylinder).
- People in Park Think – opinia o parku ludzi w nim przebywających. Trzeba po prostu dobrze dbać o nastroje klientów, a w razie czego puścić sztuczne ognie.

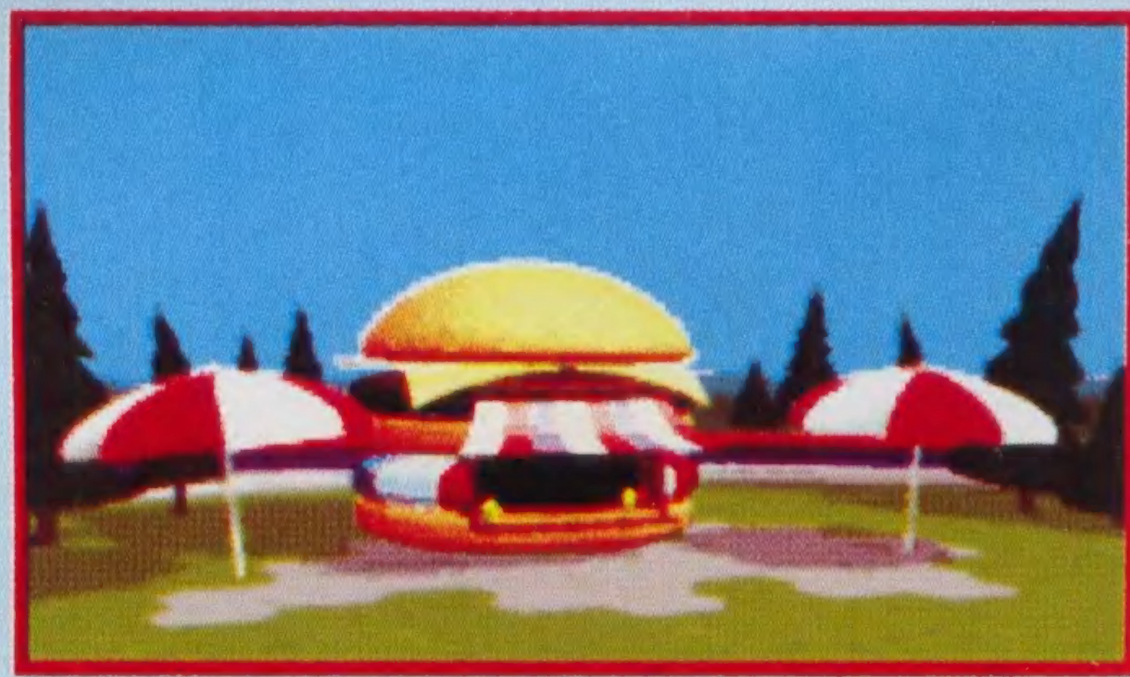
Poza dyplomami, na półce poniżej tablicy wyników mogą się pojawić puchary przechodnie. Pojawienie się pucharu to dobry znak, bo wiąże się z dodatkową nagrodą pieniężną. Kliknięcie na takim pucharze informuje nas za co został przyznany. Powody mogą być różne – na samym początku mamy np. szansę zyskać puchar „Za Najwyższą Cenę Akcji". Potem mogą pojawić się puchary za największą liczbę Atrakcji, za najdłuższy rollercoaster itp.

W dolnym prawym rogu ekranu widoczne są dwie ikonki. Kliknięcie na górnej z nich otwiera dodatkowy ekran, gdzie umieszczonych jest sześć list rankingowych. Tu możemy sprawdzić w czym górujemy nad naszymi przeciwnikami, a co warto jeszcze poprawić.

- Richest – lista najbogatszych parków.
- Exciting – parki wzbudzające największą ekscytację. Tu znajdzie odbicie sposób zaprojektowania rollercoasterów, budowa gabinetów strachu itp.
- Amenities – ocena udogodnień, a więc sieci sklepów, liczby i rozmieszczenia toalet, drogowskazów itp.
- Satisfaction – ogólna ocena parku, gdzie głównie brana jest pod uwagę liczba i jakość Atrakcji, ale również czasy oczekiwania w kolejkach i odległości konieczne do przebycia oraz niezbyt wygórowane ceny, a także wysoka wartość nagród na strzelnicach.
- Biggest – wielkość. Tu decyduje przede wszystkim liczba Atrakcji i Sklepów – ważna jest potencjalna pojemność parku.
- Pleasant – przyjemność. Tu oprócz jakości Atrakcji liczy się cała otoczka, a więc dobranie scenerii, utrzymanie czystości, liczba Zabawiaczy itp.

Kliknięcie na dolnej ikonce (zarówno na pierwszym, jak i drugim ekranie) pokazuje nam podsumowanie minionego roku „YEAR ENDS DETAILS". Widzimy tu dwie kolumny liczb pokazujące wskaźniki uzyskane w tym roku (THIS YEAR) i, dla porównania, te same wskaźniki z roku poprzedniego (LAST YEAR). Są to kolejno:

- Park Value – wartość parku
- Share Value – cena pojedynczej akcji. To tylko wskaźnik pomocniczy pokazujący jak inni oceniają perspektywy naszego parku. Ale jeśli mamy duży pakiet własnych akcji, to lepiej aby ich cena rosła.
- Balance – bilans zamknięcia, a więc bez dodatkowych nagród uzyskanych w tym roku. Natomiast do bilansu zeszłorocznego nagrody są już doliczone.
- Loan – zadłużenie na koniec roku, co oznacza, że nieistotne są zmiany zadłużenia w ciągu roku – tu uwidoczniony jest stan zadłużenia w dniu 31 grudnia.
- Maximum Loan – najwyższe dopuszczalne zadłużenie. Porównanie tej wielkości z aktualnym zadłużeniem daje nam orientację, czy możemy w tym roku liczyć na zaciągnięcie dodatkowego kredytu. Dopuszczalne zadłużenie wzrasta wraz ze wzrostem wartości parku.
- Takings – przychody z biletów wstępu i ze Sklepów.



- Expenses – wydatki. Porównanie tych dwóch pozycji daje nam pojęcie o realnej kondycji naszego parku. Jeśli przychody są wyższe od wydatków, to oznacza, że przyjęta przez nas linia postępowania zdaje egzamin.
- Dividends In – dywidendy otrzymane. Dywidendy możemy oczywiście otrzymać tylko wtedy, jeśli na koniec roku posiadaliśmy jakieś akcje innych parków.
- Dividends Out – dywidendy wypłacone. Jeśli nasz park wykazał w danym roku znaczący zysk, to musimy wypłacić dywidendy posiadaczom naszych akcji. Niecały zysk trafia więc do naszej kieszeni (chyba, że tylko my mamy akcje naszego parku).
- Land Tax – zapłacony podatek gruntowy.

UWAGI I PORADY

- Jeśli nie odpowiadają nam oryginalne nazwy Atrakcji czy sklepów, to możemy je dowolnie zmieniać. W tym celu wystarczy na ekranie informacyjnym danego obiektu kliknąć na jego nazwie, aby pojawiło się okienko, w które możemy wpisać nową nazwę.
- Wszelkie ustawienia nazwy, pojemności, ceny, specyficznego przyprawienia czy prawdopodobieństwa wygranej (na strzelnicach) mają w grze charakter globalny. Oznacza to, że zmiana jakiegoś parametru w jednym obiekcie powoduje automatycznie taką samą zmianę we wszystkich obiektach tego samego typu – czyli nie można np. sprzedawać w dwóch kioskach odmiennie przyprawionych frytek.
- Dokonywanie wynalazków należy dobrze zrównoważyć. Cóż z tego, że będziemy mieli bardzo atrakcyjny park, jeśli zbyt małe autobusy nie będą w stanie dowieźć odpowiedniej liczby klientów. Z kolei duży autobus będzie jeździł pusty, jeśli nasz park nie będzie wystarczająco atrakcyjny.
- Cenami towarów warto nieco manipulować – w zależności od sytuacji rynkowej. Jeśli zapasy jakiegoś towaru bardzo się kurczą, a na dostawę przyjdzie długo poczekać, to cenę warto wywindować. I przeciwnie. Jeśli mamy jeszcze duże zapasy danego towaru, a następna dostawa jest blisko, to warto chwilowo znacznie obniżyć ceny. Lepiej zarobić w minimalnym stopniu niż pozwolić, aby część dostawy się zmarnowała.
- Jeśli Atrakcja wykazuje duży stopień zużycia, to zaczyna się spod niej wydobywać czarny dym. Jeśli Mechanik nie dotrze na czas, to Atrakcja po prostu eksploduje. Może się to łatwo zdarzyć, jeśli wszyscy zatrudnieni mechanicy są aktualnie zajęci remontami. W celu zapobieżenia eksplozji nie musimy jednak zatrudniać nowego Mechanika! Wystarczy po prostu czasowo wyłączyć Atrakcję z eksploatacji (włączyć „czerwone światło") i poczekać, aż będzie się nią mógł zająć któryś z Mechaników.



- Nawet przy dobrej konserwacji i częstych naprawach nasze Atrakcje powoli się zużywają. Komputerowy Doradca (ADVISER) poinformuje nas o takich przypadkach i wtedy należałoby zburzyć zużytą Atrakcję i postawić na jej miejscu nową (*niekoniecznie tego samego typu*). Jeśli tego nie zrobimy, to Atrakcja wybuchnie pozostawiając po sobie rumowisko. Mimo wytężonej uwagi nie udało mi się całkowicie wyeliminować tego typu wybuchów. Na miejscu rumowiska nie można postawić żadnej Atrakcji czy Sklepu, można je jednak przekształcić w malowniczy skwerek (obsadzić krzewami i drzewami). To przynajmniej będzie poprawiać nastroje klientów.
- O potrzebie zatrudnienia Strażników przekonamy się wtedy, gdy do parku spróbuje wejść Narkoman. Tak, tak, autorzy gry przewidzieli również taką postać! Po wejściu do parku potrafi on napaść i zamordować naszego klienta. Nie ma chyba potrzeby mówić, jak takie wydarzenie może wpłynąć na frekwencję w naszym parku. Dlatego warto umieścić ze dwóch Strażników przy wejściu do parku. Gdy Strażnik aresztuje łobuza, to ciupasem odstawia go do radiowozu.
- W grze mamy do czynienia z dwoma rodzajami towarów – jedne musimy zamawiać i czekać na dostawę, a inne biorą się „znikąd". Te towary „znikąd" powinny stanowić podstawę naszych dochodów z handlu. Kawiarnie możemy rozmieszczać dość gęsto, tak by klient nie musiał zbyt daleko iść do tego typu lokalu.
- Równie gęsto jak punkty żywienia (i pojenia) powinny być rozstawione toalety – wbrew pozorom i naszej krajowej praktyce, to jeden z najbardziej potrzebnych elementów parku.
- Zawczasu trzeba sobie zarezerwować miejsce na tor do pływania na dętkach i tor gokartowy. Zajmują one o wiele więcej miejsca niż normalna Atrakcja, a o ile zdołałem się zorientować to w grze nie przewidziano mostków, które pozwoliłyby na prowadzenie ścieżek w poprzek tych torów. Tor do rollercoastera może jednak krzyżować się ze ścieżkami.

■ **LSK**

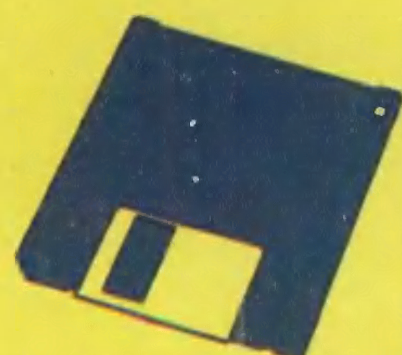
PPHU „AVAX"
ul. Rozłucka 5/5, 04–029 Warszawa
tel./fax 10–69–58
czynne pn – pt w godz. 9–16

Oferuje:

LICENCJONOWANE

PROGRAMY KOMPUTEROWE (GRY I EDUKACYJNE)

NA DYSKIETKACH I PŁYTACH CD–ROM




Sprzedaż hurtowa i wysyłkowa (detaliczna)
Wszystkie programy w cenach producentów

OKOŁO 300 TYTUŁÓW W OFERCIE!!

Atrakcyjne rabaty dla sklepów i hurtowni
Mile widziani kontrahenci z całego kraju

W sprawie szczegółowych informacji prosimy o korespondencję na wyżej wymieniony adres lub fax

WYBRANE PROGRAMY DO KOMPUTERÓW AMIGA I IBM PC NA DYSKIETKACH:

TYTUŁ	CENA	KOMPUTER
ALADDIN	79,50	PC/A1200
ALIEN BREED TOWER	60,00	AM
ARMORED FIST	81,00	PC
BIG RED ADVENTURE	71,00	PC
CANNON FODDER 2	61.00	PC
COLONIZATION PL	85,50	PC
COMANCHE	91.50	PC
ECSTATICA	94.50	PC
EKSPERYMENT DELFIN	34,50	AM
F–14 FLEET DEFEND.	104,00	PC
FIELDS OF GLORY	85,50	PC
FIFA SOCCER	61,00	PC/AM
FLASHBACK	34,50	PC/AM
GUNSHIP 2000	40,50	PC/AM
HAND OF FATE PL	79,50	PC
KAJKO I KOKOSZ	39,00	AM
KASPAROV'S GAMBIT	67,00	PC
KINGMAKER	79,50	PC/A
KINGPIN	40,50	AM
KNIGHT OF THE SKY	34,50	AM
LAMBORGINI	44,00	PC/AM
LARRY 6	79,50	PC
LEMMINGS: ALL NEW.	86,50	PC
LION KING	79,50	PC/A1200
MENTOR	35,50	AM
MIDNIGHT PUZZLE	35,00	PC
MORTAL KOMBAT II	140,00	PC
PIRATES!	28,00	PC/AM
QUARANTINE	79,50	PC
RALLY CHAMPIONSHIP	35,00	PC
SHAQ-FU	88,00	AM
SOCCER SUP.(+PIŁKA)	79,50	PC/AM
SOŁTYS	36,00	PC
STREET FIGHTER 2	34,50	PC/AM
SYNDICATE PL	69,50	PC
SYSTEM SHOCK PL	104,00	PC
TEENAGENT PL	52,50	PC
THEME PARK	79,50	PC/AM
TRANSPORT TYCOON	85,50	PC
ULTIMATE BODY BLOWS	79,50	PC
1942 THE PACIFIC AIR.	95,50	PC
ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	26,50	AM

PROGRAMY EDUKACYJNE I UŻYTKOWE

AMISŁOWNIK (POL-ANG-POL)	19,50	AM
AMITEKST PRO (EDYTOR)	38,00	AM
ATLAS ŚWIATA	39,50	AM
CUCKOO ZOO	67,00	PC
ETACHER V. 2.5	39,50	PC
GEOGRAFIA POLSKI	9,50	AM
HISTORIA POLSKI	27,50	PC
MIC. EURO (ANG. DLA DZIECI)	275,00	PC
ORTOGRAFIA	18,00	AM
ORTOMANIA	20,00	PC
PITAGORAS	39,50	PC
PITAGORAS	24,00	AM
PRAWO JAZDY	34,00	PC

GRY NA PŁYTACH CD-ROM DO AMIGI CD-32:

ALFRED CHICKEN	29,00	CD-32
ALIEN BREED TOWER	80,00	CD-32
ALL TERRAIN RACING	74,50	CD-32
ARABIAN NIGHTS	51,50	CD-32
ARCADE POOL	52,50	CD-32
BANSHEE	54,00	CD-32
BIG 6 (6x DIZZY)	61.00	CD-32
BUBBA'N'STICK	51,50	CD-32
CHUCK ROCK 1 lub 2	51,50	CD-32
DANGEROUS STREETS	47,00	CD-32
DEEP CORE	65,50	CD-32
DENNIS	59.00	CD-32
FIRE AND ICE	81,00	CD-32
FLY HARDER	51,50	CD-32
HEIMDALL 2	58,50	CD-32
J.BARNES EUROP. FOOTBALL	51,50	CD-32
KID CHAOS	59.00	CD-32
KINGPIN	51,50	CD-32
LOST VIKINGS	81,00	CD-32
OVERKILL + LUNARC	29,00	CD-32
PREMIERE	51,50	CD-32
SENSIBLE SOCCER	62,50	CD-32
SKELETON KREW	58.50	CD-32
SUMMER OLYMPICS	47,00	CD-32
SUPER FROG	54,00	CD-32
SUPER STARDUST	80,00	CD-32
SURF NINJAS	47,00	CD-32
ULTIMATE BODY BLOWS	79,50	CD-32
UNIVERSE	58,50	CD-32

Ceny det. w nowych zł zawierają podatek VAT. Posiadamy też oprogramowanie na płytach CD-ROM. Pełne katalogi programów przesyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem. Przy zamówieniach powyżej 70 zł pokrywamy koszty wysyłki.

CARTRIDGE i CD-ROMY

DISCOMP

AMIGA CD 32
ATARI JAGUAR
NINTENDO GAME BOY
SEGA GAME GEAR
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MEGA DRIVE CD

KUPNO - SPRZEDAŻ - WYMIANA

D.H. "KAMIONEK" 1p.
ul. KINOWA 19
WARSZAWA godz. 13-20

TEL. 090 635 806 / FAX. (022) 245 366

KORESPONDENCJA: DISCOMP
ul.MINERSKA 58
04-506 WARSZAWA



DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
SP. Z O.O

ZAPRASZA DO SKLEPU
Z GRAMI KOMPUTEROWYMI
UL. GRZYBOWSKA 39
(PRZY GIEŁDZIE)
GODZINY OTWARCIA
PON -PT 11.00 – 18.00
SOB.-NIEDZ. 10.00 – 13.00
tel. komórkowy 090-22-38-41

OFERUJEMY DO SPRZEDAŻY 150 TYTUŁÓW GIER NA PC CD ROM
20 POZYCJI NAJNOWSZYCH ENCYKLOPEDII I SŁOWNIKÓW BOGATA OFERTA NA MACINTOSHA
*
AKCESORIA

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

WARSZAWA, AL. GRZYBOWSKA 39, TEL/FAX 27-87-73, TEL 090 22-38-41

SPECJALNA OFERTA DLA HURTOWNI I SKLEPÓW



GRY NA MACINTOSHA



NOWOŚCI PC CD

Tytuł	Hurt min	HM+VAT	Detal+VAT
Atari 2600 Action Pack	70.73	86.28	115.00
Dark Forces	110.70	135.05	180.0
Guilty	116.85	142.56	190.00
Inordinate Desire	58.43	71.28	95.00
Iron Assault	107.63	131.30	175.00
Lost Eden	–	120.00	159.00
Rise of the Triad	–	124.00	165.00
Stalingrad	123.00	150.06	200.00
Temptation	–	139.00	185.00

NOWOŚCI MAC CD ROM

Tytuł	Hurt min	HM+VAT	Detal+VAT
Busytown	144.53	176.32	235.00
Cuckoo Zoo	–	120.00	160.00
Ghosts	–	140.00	165.00
Harpoon Classics	86.10	105.04	210.00
Headcandy	58.43	71.28	140.00
Kings Quest 7	–	120.00	160.00
Wolfpack	86.10	105.04	190.00
Journeyman Project Turbo	–	124.00	165.00
Macbests	116.85	142.56	190.00
Myst	144.53	176.32	190.00
New Kid On The Block	116.85	142.56	235.00
Peter Gabriel	101.48	123.80	190.00
Rebel Assault	–	135.00	180.00
Return To Zork	129.15	157.56	210.00
Startrek 25th Anniv	116.85	142.56	190.00
Startrek Inter Manual	129.15	157.56	210.00
Theme Park	–	143.00	190.00
Tartoise And The Hare	116.85	142.56	190.00
Wrath Of Gods	–	132.00	175.00

AMIGA CD32

Tytuł	Hurt min	HM+VAT	Detal VAT
Arcade Pool	–	33.80	45.00
Bump & Burn	–	37.50	50.00
Pinball Fantasies	–	65.00	90.00
Rise Of The Robots	–	75.00	100.00
Superfrog	–	34.00	45.00
Universe	–	30.00	40.00

Ceny w nowych złotych
Minimalna cena hurtowa obowiązuje przy zakupach powyżej 2500 zł
Wszystkie tytuły mamy aktualnie na półkach (20.05.95)
Zapraszamy !!!

KATALOG PC

Tytuł	Hurt min	HM+VAT	Detal+VAT	Format
Air Havoc Control	98.40	120.05	160.00	PC CD
Armoured Fist	98.40	120.05	160.00	PC CD
Castle II	28.91	35.26	47.00	PC CD
City 2000	28.72	35.04	46.70	PC CD
Command Adventure	79.34	96.79	129.00	PC CD
Commander Blood	116.85	142.56	190.00	PC CD
Companions Of Xanth	32.78	39.99	53.30	PC CD
Creature Shock	126.08	153.81	205.00	PC CD
Critical Path	–	64.00	85.00	PC CD
Cyberia	–	97.50	130.00	PC CD
CyberRace	32.78	39.99	53.30	PC CD
Cyberwar	–	142.50	190.00	PC CD
Darkseed	34.44	42.02	56.00	PC CD
Delta V	–	128.00	170.00	PC CD
Dragon Lore	92.25	112.55	90.00	PC CD
Dr Radiaki	–	53.00	70.00	PC CD
F-117	37.39	45.62	60.80	PC CD
Falcon Gold	–	90.00	120.00	PC CD
Formula 1 GP	49.20	60.02	80.00	PC CD
Gabriel Knight	53.32	65.05	86.70	PC CD
Ghosts	123.00	150.06	200.00	PC CD
Gunship 2000	32.78	39.99	53.30	PC CD
Inferno	98.40	120.05	160.00	PC CD
Journeyman Project	–	53.00	70.00	PC CD
King's Quest 7	–	120.00	160.00	PC CD
Kodak Photo	40.59	49.52	66.00	PC CD
Lawnmower Man	41.02	50.05	66.70	PC CD
Little Big Adventure	55.35	67.53	90	PC CD
Lunicus	–	68.00	90.00	PC CD
Mad Dog I	–	50.00	66.00	PC CD
Megarace	59.04	72.03	96.00	PC CD
Microcosm	40.16	48.99	65.30	PC CD
Outpost	–	83.00	110.00	PC CD
Peter & The Wolf	92.25	112.55	150.00	PC CD
Pinball Dreams Del.	–	102.00	135.00	PC CD
Police Quest IV	–	57.00	73.00	PC CD
Power Drive	92.25	112.55	150.00	PC CD
Reunion	–	68.00	90.00	PC CD
Rise Of The Robots	–	75.00	100.00	PC CD
Sam & Max	–	102.00	135.00	PC CD
Shadowcaster	–	45.00	60.00	PC CD
The Big Red Adventure	43.05	52.52	70.00	PC CD
Thumbelina	91.64	111.79	149.00	PC CD
US Navy Fighters	116.85	142.56	190.00	PC CD
Who Shot Johnny	43.05	52.52	70.00	PC CD
Alladin	–	45.00	60.00	PC 3.5"
Dr Radiaki	–	37.50	50.00	PC 3.5"

oraz wiele innych pozycji !!!

W dniach 28.05 – 1.06 serdecznie zapraszamy do naszego sklepu na kiermasz z okazji Dnia Dziecka